

TRILOGÍA DRAKENSANG ANTHOLOGY ¡GRATIS!
¡VIVE A TOPE LA MAYOR AVENTURA DEL ROL EN PC!

LA REVISTA DE JUGADORES PARA JUGADORES

micromanía

Nº 272 ENERO
POR SÓLO 3,99 €

HARDWARE
Realidad Mixta
ASÍ ES EL FORMATO QUE NOS LLEVA MÁS ALLÁ DE LA R.V.

PREVIEWS
NI NO KUNI II: EL RENACER DE UN REINO
LOST SPHEAR

REVIEWS
STAR WARS: BATTLEFRONT II
NFS: PAYBACK

70 IDEAS PARA REGALARTE ESTA NAVIDAD



AHÓRRATE 5€ FIFA 18

EL TALLER
Game Engines
HISTORIA Y EVOLUCIÓN DE LOS MOTORES DE JUEGO

Número 272
AÑO XXXIII
P.V.P. CANARIAS 4,14€
8 424094 820313 00272



ANTES QUE NADIE
Song of Horror
¡TODAS LAS CLAVES DEL TERROR "MADE IN SPAIN"!

Portátiles • PCs compactos • Monitores • Tarjetas Gráficas • Placas Base • Auriculares • Procesadores • Ratones • Teclados • Realidad Virtual • Juegos y mucho más...

REPORTAJE
Kingdom Come: Deliverance
¡VIAJA A LA EDAD MEDIA CON EL ROL MÁS REALISTA!

PRINCIPIO Y FINAL



Francisco Delgado
Director

Empieza el nuevo año. Sí, han pasado otros doce meses, otra temporada de buenos juegos, muchas expectativas –a veces cumplidas, a veces no tanto– y diversión con nuestros PC. Pero mirando lo que ha dado de sí este último año, hay que reconocer que ha sido una auténtica locura en lo concerniente al hardware. Bueno, en realidad, para los jugadores ha sido tanto una tortura como un sueño.

Imagina, con lo que ha dado de sí la vuelta al máximo nivel de AMD en procesadores y gráficas, y la reacción de Intel con el lanzamiento de dos generaciones de procesadores en un mismo año –bueno, tres, en realidad, contando los Core X– a veces estábamos más preocupados que emocionados. Desde estas páginas hemos intentado contar lo más necesario para no perdernos entre tanto nuevo procesador, placa base, gráfica, etc. Y esperamos que te hayamos podido ayudar. Pero esto no para. Empieza el nuevo año, insisto, y ya tenemos aquí... ¿otra revolución?

Nos llega ya la nueva Realidad Mixta que Microsoft quiere que se convierta en un nuevo estándar, cuando aún no habíamos terminado de acostumbrarnos a la RV. Es lo que tiene ser fan de la tecnología, que cada vez va más deprisa. Tiene unos pros increíbles, pero a veces es difícil seguirle el ritmo,¿verdad? Bueno, sea como fuere, aquí nos tienes para contártelo.

Y mientras dan las campanadas y esperamos a los Reyes Magos, te ofrecemos nuestras sugerencias de algunos de esos productos tan deseados que han aparecido durante 2017, por si te has portado bien y crees que puede caer alguno. Acaba un año. Empieza otro. Bienvenido a Micromanía.

Síguenos también en nuestra página de **facebook**
www.facebook.com/revistamicromania

Sigue toda la actualidad en: *www.micromania.es*



FIRMAS DEL MES



Juan Antonio Pascual
Apenas nos hemos acostumbrado a la RV y ya tenemos aquí un nuevo formato. Nuestro experto te descubre las claves de la Realidad Mixta que Microsoft quiere implantar. **Pág. 58**



Javier Arévalo
El experto de U-tad y veterano desarrollador hace un repaso por la historia y evolución de los motores de juego. Qué son, para qué sirven y cuáles son algunos de los nombres clave en la industria del desarrollo. **Pág. 48**



Carlos García
¿Qué implica convertirse en desarrollador de videojuegos en España? Uno de los miembros de Protocol Games, responsable de «Song of Horror», nos cuenta una hermosa parábola sobre qué te juegas con esta apuesta. **Pág. 14**

STAFF

REDACCIÓN
Director
Francisco Delgado

Diseño y Autoedición
Carlos García

Colaboradores
J.A. Pascual, O. Díaz

PUBLISHER
Amalio Gómez

PUBLICIDAD
Directora Comercial
Mónica Marín
mmarinsarrion@gmail.com

PRODUCCIÓN
Asedict Gestión Editorial
asedict@gmail.com

Preimpresión:
Espacio y Punto

Impresión:
Industria Gráfica Altair
Seseña (Toledo)

Distribución
S.G.E.L. Telf.: 91 657 69 00
Transporte: Boyaca
Tel.: 91 747 88 00

EDITA
Blue Ocean Publishing

BLUEOCEAN PUBLISHING

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.
1/2018
Printed in Spain

Depósito legal: M-15.436-1985

SUMARIO

6 ACTUALIDAD
6 Primeras imágenes: Attack on Titan 2
8 Tendencias: SimRacing
10 Calendario
12 Opinión: la IA que viene
14 Opinión: Song of Horror y el indie
15 Lenguas de trapo

16 REPORTAJES
16 Kingdom Come: Deliverance
30 Bazar de navidad
58 Realidad Mixta
94 Song of Horror

22 EL BUZÓN

24 PREVIEWS
24 Lost Sphear
26 Ni No Kuni II: el renacer de un reino
28 Sea of Thieves
Overland
Lona Realm of Colors
Psychonauts 2
29 Jurassic World Evolution
Nour
Untitled Goose Game
Griftlands

40 ZONA MICROMANÍA
40 Panorama Indie
42 Work in Progress
43 Sigue Jugando
44 Free to Play
45 Coleccionismo

46 ESPORTS
46 Actualidad eSports

48 EL TALLER
48 Game Engines

52 RETROMANÍA
52 Hace 20 años
54 Hace 10 años
56 Retromanía Actualidad

62 TECNOMANÍAS
62 Gaming
64 Hardware
66 Guía de compras
68 Guía de equipos

70 JUEGO EN DESCARGA
70 Drakensang Anthology

74 REVIEWS
74 Star Wars Battlefront II
76 Destiny II
78 Need for Speed Payback
80 Outcast: Second Contact
82 FIFA 18
83 Doom VFR
84 Nioh Complete Edition
85 World of Final Fantasy

86 ZONA R.V.

88 RÁNKING
88 Recomendados Micromanía
90 Los favoritos del lector

30 BAZAR DE NAVIDAD
Decenas de ideas para que te hagas el regalo perfecto este fin de año.



16 KINGDOM COME: DELIVERANCE
Warhorse nos presenta el rol histórico más realista que hayas visto jamás. ¿Listo para viajar a la Edad Media?

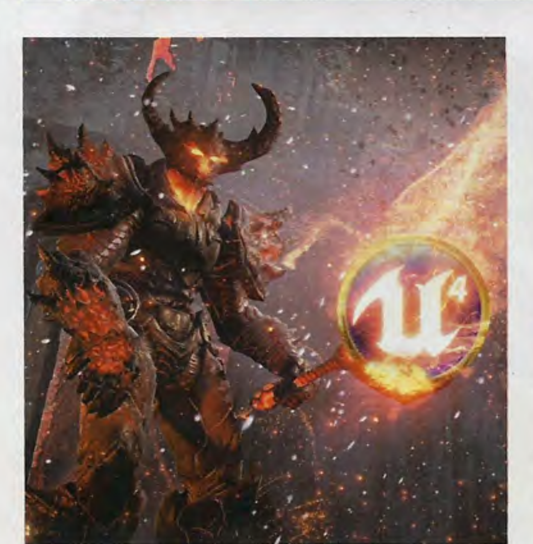
micromanía te regala

DRAKENSANG ANTHOLOGY

JUEGO VALORADO EN 10€

70 ¡UNA TRILOGÍA DE ROL ALUCINANTE EN PC!

Entra en el mundo de fantasía de Aventuria y disfruta de increíbles misiones combatiendo criaturas legendarias, en este pack de juegos.



48 GAME ENGINES

Los expertos de U-tad nos cuentan el origen y evolución de los motores de juego, que ponen los cimientos para su construcción y desarrollo.



74 STAR WARS BATTLEFRONT II

En plena vorágine Star Wars llega «Battlefront II». ¿Ha cumplido EA con las expectativas del nuevo título de la saga? Descúbrelo en el interior.



26 NI NO KUNI II

Falta ya muy poco para que llegue el nuevo título de Level 5. Una fantasía animada JRPG con el sello artístico de Studio Ghibli.



94 SONG OF HORROR

El terror llama, de nuevo, a la puerta. Protocol Games pone a punto su «Song of Horror» para que pasemos una primavera muy oscura.

ÍNDICE POR JUEGOS

8-bit Adventures 2	Panorama Indie 41
Aftercharger	Panorama Indie 40
Anamorphine	Calendario 10
Anamorphine	Zona RV 87
Attack on Titan 2	Primeras imágenes 6
Battlerite	Free to Play 44
Black Desert Online	Work in Progress 42
Below Zero	Panorama Indie 41
Celeste	Calendario 10
Civiization VI: Rise & Fall	Calendario 10
Crew 2, The	Calendario 10
Crew 2, The	Free to Play 44
Counter-Strike Global Offensive	Sigue Jugando 43
Crossing Souls	Panorama Indie 41
Destiny 2	Work in Progress 42
Destiny 2	Review 76
Destiny 2 La Maldición de Osiris	Sigue Jugando 43
Division, The	Free to Play 44
Doom VFR	Review 83
Dragon Ball Fighter Z	Calendario 10
Drakensang Anthology	Juego en descarga 70
Dual Universe	Panorama Indie 40
Engineerium	Zona RV 87
Escapists 2, The	Sigue Jugando 43
Fallout 4	Sigue Jugando 43
Far Cry 5	Calendario 10
FIFA 18	Review 82
Forza Motorsport 7	Sigue Jugando 43
Galaxy Race	Zona RV 86
Griftlands	Preview 29
GWENT	Free to Play 44
Half-Life 2	Sigue Jugando 43
Hellblade	Work in Progress 42
Horus Heresy, The	Panorama Indie 40
Hunting Simulator	Zona RV 86
Jump Gunners	Panorama Indie 41
Jurassic World Evolution	Preview 29
Kingdom Come Deliverance	Calendario 10
Kingdom Come Deliverance	Reportaje 16
Lightfall	Panorama Indie 40
Lona. Realm of colors	Preview 28
Lost Sphear	Calendario 10
Lost Sphear	Preview 24
Lost Sphear	Work in Progress 42
Marble Land	Zona RV 87
Metro Exodus	Calendario 10
Need for Speed Payback	Review 78
Ni No Kuni II: el renacer de un reino	Calendario 10
Ni No Kuni II: el renacer de un reino	Preview 26
Ni No Kuni II: el renacer de un reino	Coleccionismo 45
Nioh Complete Edition	Review 84
Nour	Preview 29
Outcast Second Contact	Review 80
Overland	Preview 28
Overwatch	eSports 48
Planet Coaster	Free to Play 44
Playerunknown's Battlegrounds	Sigue Jugando 43
Psychonauts 2	Preview 28
Railway Empire	Calendario 10
Red Strings Club, The	Calendario 10
Rise of the Tomb Raider: lazos de sangre	Zona RV 86
Savage Hunt	Free to Play 44
Sea of Thieves	Calendario 10
Sea of Thieves	Preview 28
Sea of Thieves	Free to Play 44
Seven The days long gone	Coleccionismo 45
SOMA	Free to Play 44
Song of Horror	Reportaje 94
Soul Calibur VI	Calendario 10
Star Shelter	Zona RV 86
Star Wars Battlefront II	Review 74
Street Fighter V: Arcade Edition	Calendario 10
Superhot: Mind Control Delete	Work in Progress 42
Surviving Mars	Work in Progress 42
Untitled Goose Game	Preview 29
Warhade 2	Preview 28
Wargroove	Panorama Indie 41
Wartile	Work in Progress 42
Wolfenstein II	Work in Progress 42
World of Final Fantasy	Review 85
Zwei: The Arges adventure	Panorama Indie 41

ATTACK ON TITAN 2

¡La guerra contra los titanes continúa!

■ ACCIÓN ■ 20 DE MARZO DE 2018 ■ OMEGA FORCE / KOEI TECMO

Basada en la segunda temporada del anime original, «Attack on Titan 2» llegará al comienzo de la primavera de 2018 para volver a meternos en la lucha por la supervivencia que la humanidad mantiene contra los Titanes, esos gigantes desprovistos de sentimientos y dotados de un hambre voraz que solo pueden satisfacer comiendo humanos. El juego de Omega Force seguirá siendo un torbellino de acción, piruetas y acrobacias para golpear, esquivar y destruir a los Titanes. Nuevas mecánicas, estrategias, herramientas y personajes llegarán para que disfrutemos a lo grande –literalmente– de una acción realmente única.



NUEVAS HERRAMIENTAS CONTRA LOS TITANES. Un simple catalejo puede resultar una herramienta muy útil para vigilar y descubrir a los titanes.



LOS ATAQUES SIGILOSOS SERÁN MÁS EFECTIVOS. Aunque las estrategias que podremos desarrollar serán variadas, algunas serán más devastadoras.





¡NUEVAS MECÁNICAS DE COMBATE EN ACCIÓN! Los ataques coordinados con otros personajes, el uso del garfio, las carreras por los muros y mucho más nos servirán para acabar con los terribles titanes.



¡PON TU ODM AL LÍMITE! El equipo de maniobra tridimensional -Omni Directional Mobility Gear- seguirá siendo la base de los ataques, esquivas y lucha contra los enormes enemigos del juego.



¡PARA ACABAR CON LOS TITANES HACEN FALTA NUEVOS HÉROES! En «Attack on Titan 2» tendremos nuevos personajes jugables que manejar -y otros que nos apoyarán- para desarrollar nuevas batallas aún más espectaculares, gracias a sus habilidades, equipo y mecánicas de combate.

SIMULADORES DE CONDUCCIÓN QUE SE SALEN DE LA PANTALLA

Geoff Crammond nos asombró hace cinco lustros. SEGA nos alucinó con sus recreativas. Pero la carrera no se ha detenido. El eRacing, que muchos separan de los eSports, es todo un fenómeno. Algo que crece cada año en seguidores, tecnología y calado en la industria, hasta el punto de compartir mucho con la conducción real.

Toda actividad deportiva parece tener su oportunidad dentro de nuestras pantallas. Tampoco debe sorprendernos que los videojuegos se hayan colocado por delante de la televisión a la hora de mirar a otros cómo juegan. Aprendemos, nos apasionamos, algunas veces nos dormimos... Pero hoy toca hablar de la conducción.

Los simuladores son los reyes en cuanto a títulos de coches, en la pasión que despierta entre sus aficionados. Tanta, que hay quien gasta más dinero en un simulador de lo que invertiría en un coche real. Nos encontramos con una actividad en la que se cuida hasta el último detalle, donde un volante puede servir solo para un tipo de juego, un coche o un trazado concreto.

Simuladores y realidad

Entre juegos de conducción los hay que nos enganchan sin remedio, cómo «iRacing», «Assetto Corsa», «Project CARS 2» u otros que tienen muchos seguidores, incluidos «rFactor2», «DiRT 4», «F1» y «Forza Motorsport 7». El nivel de realismo que se ha alcanzado invita a invertir en algo más que un PC y el juego. ¡Cómo vamos a quedarnos con un ratón y teclado, cuando podemos usar un mando con vibración! Pero qué sentido tiene limitarnos a jugar como en una consola, cuando hay volantes espectaculares para PC. Un aro realista para conducir está bien, pero con una silla como las de los coches de carreras seguro que estamos más cómodos. Así, llegamos hasta verdaderas obras de arte. Por poner un ejemplo, Dualin Racing tiene un simulador con Realidad Virtual, cuyo coste pasa de 12.000€ y aún está en desarrollo. Pero hay soluciones más comerciales... y más caras.

El apoyo de fabricantes como Thrustmaster o Fanatec hacen de los juegos de conducción algo especial. Un mismo título, con sus actualizaciones, nos puede durar años hasta que le sacamos todo el jugo. Lo mismo sucede con el hardware, porque tenemos que acostumbrarnos, como si de un coche real se tratara, pero uno de competición, claro.

> "Pilotar es solo una de las muchas funciones a realizar en un equipo de SimRacing"



UN VOLANTE, ASIENTO, PANTALLA Y POCO MÁS te darán la base para empezar a desarrollar tu pasión por el SimRacing.

12.073 HORAS DE SIMULADOR

llevaba el equipo de Cloud Sport a sus espaldas en el mes de noviembre de 2017. Suficientes para conocerse todos los circuitos a la perfección.

SIMULADORES VR DE CONDUCCIÓN

Lo hemos probado y no podemos estar más de acuerdo con Justo L. Lechuga Martínez. Él es el responsable de un simulador total, y ha pasado de jugar a los primeros juegos de la serie «Forza» en Xbox a diseñarse su propio simulador de conducción, con juegos como el estupendo «Assetto Corsa», pero con un trabajo concienzudo contodo lo que hay debajo del volante.

Y es que conseguir que las reacciones en el pilotaje sean las mejores requiere de mucha programación y un gran conocimiento del hardware. Algo a lo que hay que unir un sistema hidráulico realmente complejo.

El máximo realismo se consigue gracias a diversos motores de alto rendimiento, movimientos que engañan totalmente al conductor y gafas de Realidad Virtual -con lo que el jugador pierde cualquier vínculo y referencia con el juego tradicional-, que engañan totalmente al piloto gracias a que todo se mueve a nuestro alrededor. Una mala decisión o un movimiento brusco puede conllevar salirse del trazado y estrellarse contra una valla. Algo que puede ser traumático, y provocar bajadas de tensión, en segundos en los que la realidad queda a un lado. Es toda una experiencia que merece la pena vivir.



CUANDO SE PRUEBA UN SIMULADOR ASÍ resulta difícil volver a algo tradicional, y mucho más tocar un mando de consola antes que un volante.

El siguiente paso, es demostrar nuestras dotes al volante. Ahí entran en juego los clubes de SimRacing repartidos por todo el mundo. Jugadores que defienden su pasión en casa, pero también en centros especializados; que salen de gira o se agrupan para disputar campeonatos del máximo nivel.

Instalaciones como las de *Vracing.es* en Boadilla del Monte, Madrid, son una buena forma de empezar, con una gama muy amplia de volantes, sillas, juegos, pedales, cambios y hasta Realidad Virtual.

Mundos que chocan

En el lado del motociclismo, nos topamos con Moto GP. Su forma de ver el negocio abruma, con un trato muy restrictivo en derechos de imagen. Ni siquiera se nos permite hablar con los pilotos en una competición y, mucho menos, usar cámaras dentro de los circuitos. El tratamiento que se da a los jugadores es igual que el de los Rossi, Márquez y compañía. Eso sí, con sueldos centenares de veces menores.

Con el circo de la Fórmula 1, la situación no es muy distinta. Se ha puesto en marcha un campeonato paralelo que se disputa en los mismos destinos que el principal. Al menos, la final de este año, en Abu Dhabi. Pero las condiciones de los jugadores y el control mediático están al nivel de la competición real. Este acercamiento, tan protector, parece retrasar la popularidad de MotoGP eSport o el de la Fórmula 1. Mientras, los campeonatos ajenos al establishment crecen sin parar.

AERO, Vracing.es, MundoGT, iRacing.es, Drivers Parade Club y muchos más pueden servirte como puerta de entrada. Los campeonatos se organizan a nivel local, nacional e internacional, pero no hace falta que te obceques por ganar una carrera. A lo mejor tu función puede ser mejorar unos reglajes, o diseñar un exterior perfecto para un equipo.

Hay muchas formas de entrar en el mundo del SimRacing. Pero también de llegar a lo más alto en cada una de sus facetas.



POR UNOS 700 EUROS PUEDES TENER UN CONJUNTO THRUSTMASTER de volante con levas, pedales y sensaciones realistas, con opción para cambiar de aro según el coche que uses.

VRACING MOTORSPORT SIMULATOR

Nada más entrar en las instalaciones de *Vracing.es* nos encontramos un showroom. Es una habitación con tres simuladores, aunque pueden caber más, si se da la necesidad. Una estantería nos muestra aros de Ferrari, Porsche o algunos más genéricos, como el último modelo de Thrustmaster con licencia Recaro.

Al bajar las escaleras vemos que los simuladores crecen. Tener tres pantallas ha sido el sueño de muchos aficionados para conseguir una inmersión elevada, pero una vez se prueban Oculus Rift o HTC Vive con un «Assetto Corsa», por ejemplo, es difícil volver atrás. Vracing es un centro donde conocer las novedades centradas en SimRacing. También un lugar donde ponerse al día en la conducción con simuladores. Aparte de servir para acceder a ligas y retos o aprender conceptos muy concretos.

Si necesitas un cursillo de conducción, Vracing tiene soluciones con entrenamientos para aficionados o cursos de perfeccionamiento. El catálogo formativo es muy amplio, hasta con técnicas para evitar patologías al volante. ¿Te suena la Amaxofobia? Pues un simulador de conducción puede ayudarte a no sentir estrés al conducir.



EN EL CENTRO *VRACING.ES* tienen una serie de cursos para mejorar la conducción y aprovechar los simuladores para todo tipo de actividades.

CLOUD SPORT Y AIR GLOBAL MEDIA



EL EQUIPO DE CLOUD SPORT puede montar eventos de SimRacing y eSports en cualquier sitio, gracias a su Motor Home único en el mundo.

La organización de eventos y encontrar socios que apoyen iniciativas en el eRacing es otro frente. Empresas como AIR Global Media están especializadas en la Fórmula 1 de verdad y eventos del máximo nivel. Como consultora, permite relacionar marcas que encuentran sinergias hasta crear algo nuevo. Como en el caso de los deportes electrónicos o la simulación deportiva. A la vez que se cubren la prensa, promoción, medios audiovisuales y todo lo que solemos asociar con el deporte del motor.

Por su parte, Cloud Sport aporta un nivel de producción y técnico al máximo nivel. Hace poco, en Fun and Serious Game Festival, nos subimos a su camión. Un Motor Home como los de MotoGP o F1, pero que no llevaba dentro un piso de lujo. Esta vez, son simuladores, consolas, ordenadores a la última y pantallas de alta resolución. Con sitio hasta para mostrar otros juegos o enseñar que el SimRacing ha llegado a otro nivel. Uno que bebe de los circuitos tradicionales, por la forma de enseñar los conceptos al público. Pero que llama la atención de cualquiera que se acerque a ese Motor Home. Porque un asiento de coche, un volante, pedales y demás crean un conjunto especial. Todo esto es mucho más espectacular que cualquier PC, con ratón y teclado, por muy caros que sean.

NOVEDADES DE ENERO

Para cuesta, la de los juegos que nos esperan

Vamos a avanzar unos meses, como si tuviéramos el control del tiempo. Pensamos en el E3 de junio como si fuera dentro de unas pocas semanas. Sus juegos, novedades en Realidad Virtual, tecnología que aún no tocamos y mucho más. Será a mitad de 2018 y, alrededor, ya sabemos que llegarán «Metro Exodus» en otoño, «Mechwarriors 3» en diciembre o «Soul Calibur VI», esperemos que antes. Más cerca queda «Conan Exiles» y ferias como CES de Las Vegas. Donde AMD, NVIDIA y muchos otros nos enseñarán con qué jugar más adelante. Hay más, pero esperaremos a que llegue este futuro.

ENERO 2018: LANZAMIENTOS

14



Street Fighter 5: Arcade Edition sigue el camino de las actualizaciones que ha vivido esta última entrega de la saga.

26



Dragon Ball Fighter Z es el título más esperado de la saga, con un impactante apartado visual que supera al original.

31



Celeste nos trae plataformas con el buen hacer que vimos en TowerFall. Una vuelta al pasado con ideas frescas.

16

Anamorphine brilla por la originalidad, en mundo donde se exploran las emociones humanas de forma muy visual.

23



Lost Sphear llega de Square Enix con aire indie, pero es una producción muy cuidada de Tokyo RPG Factory.

26



Railway Empire nos devuelve a los tiempos de los pioneros del ferrocarril, en un género con fans muy fieles.

31



The Red Strings Club es un título de los polémicos Devolver Digital. Va de un club, la noche y el alcohol.

EVENTOS A SEGUIR



Awesome Games Done Quick, del 7 al 14 de enero 2018. La versión corta de su nombre es AGDQ y populariza la creación de juegos en poco tiempo.
gamesdonequick.com



CES, del 9 a 12 de enero 2018 en Las Vegas. Tecnología que nos permite jugar y mucho más cabe en Las Vegas, con se evento más importante del año.
ces.tech



Dreamhack Leipzig, del 27 y 28 de enero 2018 en Leipziger Messe en Leipzig, Alemania. Con deportes electrónicos, cosplayers, eventos en directo, etc.
dreamhack-leipzig.de

PRÓXIMAMENTE...

1ER. TRIMESTRE DE 2018

CIVILIZATION VI: RISE & FALL

■ 8 de febrero de 2018 ■ Estrategia ■ Firaxis Games ■ PC

Esta expansión para «Civilization VI» incluye ocho civilizaciones y nueve líderes nuevos.

KINGDOM COME: DELIVERANCE

■ 13 de febrero 2018 ■ Rol ■ Warhorse Studios ■ Xbox One, PS4 y PC

Por fin parece que veremos y exploraremos los paisajes que tanto nos gustan de este juego.

IEM KATOWICE

■ 2 a 4 de marzo 2018 ■ Spodek Arena, Katowice, Polonia

«CS: Global Offensive» y «StarCraft II: Legacy of the Void» tendrán una bolsa de 750.000$ en la final.

SEA OF THIEVES

■ 20 de marzo 2018 ■ Rare ■ Xbox One y PC

Fechorías en el mar, en tierra y en todos los rincones del Caribe donde nos lleve el barco. Este título puede ser el regreso triunfal de Rare.

NI NO KUNI 2: EL RENACER DE UN REINO

■ 23 de marzo 2018 ■ Rol ■ Level 5 ■ PS4 y PC

La animación de Studio Ghibli sigue muy presente en este título que salta desde las consolas de sony a nuestros ordenadores personales.

FAR CRY 5

■ 27 de marzo 2018 ■ Acción ■ Ubisoft ■ Xbox One, PS4 y PC

Las mentes criminales de las secta del Juicio Final protagonizan esta nueva entrega de la saga.

TAMBIÉN EN 2018 Y MÁS...

THE CREW 2

■ Conducción ■ Ivory Tower ■ Xbox One, PS4 y PC

Cuando llegue el año que viene va a tener hasta naves espaciales y submarinos abisales... al tiempo.

SOUL CALIBUR VI

■ Lucha ■ Namco ■ Xbox One, PS4 y PC

Las espadas estarán en alto a lo largo de 2018, sin fecha aún, pero con algunos detalles que ya muestran el mejor de la saga, al menos en gráficos.

METRO EXODUS

■ Acción ■ 4A Games ■ Xbox One, PS4 y PC

La nueva entrega de «Metro» se va a finales de año, con una fecha tan incierta como el futuro que narra esta aventura con tintes de rol y supervivencia.

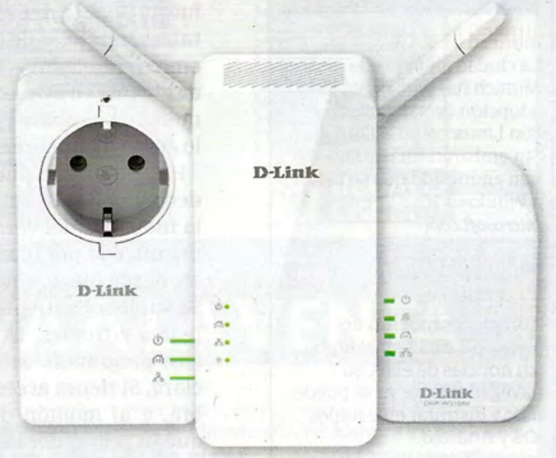
LIBERA TU LADO WI-FI

EXTIENDE TU COBERTURA, EXTIENDE TU FELICIDAD



PLC, internet por red eléctrica

DHP-P601AV DHP-W611AV DHP-W311AV



Amplificadores Wi-Fi

DAP-1635 DAP-1365 DAP-1330



D-Link®

EL TERMÓMETRO

CALIENTE



A POR 20 MILLONES EN STEAM

La popularidad de títulos como «PUBG» ha hecho que Steam marque y supere los 17,5 millones de usuarios simultáneos, con medias diarias de 14.
steampowered.com

PONG CUMPLE 45 AÑOS

Quien jugara a Pong cuando salió, ahora debe pasar, como mínimo, de los 50 años. No por ello dejamos de recordar a Allan Alcorn y Nolan Bushnell.

TEMPLADO



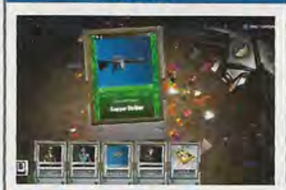
MUNICH DEJA LINUX

La ciudad alemana de Munich fue pionera en la adopción de software libre, con Linux como estandarte. Sin embargo, recientemente han anunciado que se pasan a Windows 10.
microsoft.com

MICROSOFT EDGE EN MÓVILES

Aunque los móviles de Microsoft están en el limbo, sin noticias de ellos, su navegador Edge ya se puede usar y disfrutar en equipos iOS y Android.
microsoft.com

FRÍO



COFRES Y APUESTAS

La legislación se ha metido con los videojuegos y sus sistemas de premios, a cambio de dinero. Es decir, los cofres, que según la comisión británica de juego, crean adictos desde 11 años.
bbc.com

NO, SKYNET NO VA A LLEGAR (DE MOMENTO)

La IA nos rodea, aunque muchas veces no seamos conscientes de ello. Tus redes sociales y hasta los programas de TV que ves por tu fibra, te vigilan.



Paco Delgado
Director de Micromanía

Es impresionante cómo nos influye la industria del entretenimiento y los medios en nuestra percepción de la realidad. Y no me refiero a los juegos, precisamente. Los aficionados a los juegos, de hecho, estamos bastante acostumbrados –más, si eres algo veterano– a ciertos términos relacionados con la tecnología. Como la IA. Pero, así y todo, aún muchos podemos confundir la realidad con aquellas fantasías que nos venden muchas películas. Cuando oyes IA, ¿en qué piensas? ¿En Skynet? ¿En Matrix? ¿En la protagonista de Ex Machina? Es atractivo tener esa idea en mente, desde luego, pero la realidad es que estamos muy lejos de algo así. Y, sin embargo, estamos dando pasos de gigante en este asunto, aunque no seamos capaces de reconocerlo aun teniéndolo delante.

Hace unos días pude asistir a un debate sobre IA relacionada con la industria del entretenimiento, organizada por Intel. Nada técnico, desde luego, sino divulgativo. Se habló sobre IA predictiva, asistentes virtuales, IA en videojuegos, programas de TV... ¿TV? Sí, claro. Si tienes acceso a TV por fibra, y al montón de contenidos que tu proveedor te ofrece, quizá no seas consciente de cómo todos esos programas que sueles ver y esos canales que usas más asiduamente van recabando datos de tus preferencias, para tu proveedor. ¿Tienes una Smart TV conectada a Internet? Imagina porqué tiene ese nombre. Seguro que tienes smartphone, ¿verdad? Y sobre las búsquedas por Google que haces habitualmente... ¿Por qué aparecerá tanta publicidad relacionada con eso que has visto en una tienda online, justo al abrir la siguiente web en que te has metido? –por cierto, Google, ¿dónde quedó aquello de "don't be evil"?

Mucha IA

La IA actual no son enemigos hiperinteligentes en los videojuegos –aunque algunos como «Raiders of the Broken Planet», como se comentó en la charla, hacen virguerías emulando a jugadores humanos con bots–, porque no se ha llegado a ese punto. Tampoco un terminator que viene del futuro. La IA está en Facebook, en tus redes sociales –que son como el gran hermano de Orwell, o peor, y eso que afortunadamente la legislación actual de la UE pone bastante coto–, en tu teléfono y en tu TV. Y en todo Internet.

Pero si todo esto te da algo de miedo, tranquilo, es normal. Todos hemos oído hablar de esas polémicas entre las opiniones de gente como Zuckerberg, Musk, Hawking, etc. defendiendo sin límites la IA o exigiendo controles a las infinitas posibilidades que el futuro alberga al respecto. Pero esa IA en la que todos pensamos gracias al cine, ese MAtrix, ese Terminator, ese Ex Machina... está aún muy lejana. La computación –sobre todo la cuántica–, pese a los enormes avances, necesita aún una potencia inexistente. Como ejemplo, el coche autónomo –un tema muy de moda– es una realidad, pero hacerlo masivo necesitará tal cantidad de datos y ancho de banda que a día de hoy es una utopía. Ver algo como Minority Report aún queda lejos.

Sin embargo, la IA hará maravillas en cosas de esas tan pequeñas que no asumiremos su verdadera naturaleza porque nos harán mucho más fáciles las cosas de forma natural: la IA predictiva en búsquedas, sugerencias de asistentes virtuales, control de nuestras constantes en los "wearables" y, sí, juegos. El futuro pinta muy bien. Mientras llega, juega.

> **"La IA está presente en casi todo lo que tenemos alrededor, aunque solo está empezando"**



EL TERMÓMETRO

CALIENTE



MÁS JUEGOS DIGITALES ESTE AÑO
En octubre, los registros obtuvieron alrededor de un 15% más de juegos comprados por descarga digital, respecto al año pasado por esas fechas.
superdataresearch.com

24 AÑOS DE DOOM
John Romero se encargó de recordar que el juego de id Software, compañía que ayudó a crear, se acerca peligrosamente al cuarto de siglo.

TEMPLADO



RETRASOS EN UBISOFT
«Far Cry 5» se va al 27 de marzo de 2018 y «The Crew 2» no saldrá hasta bien entrado el año. Son cambios de fecha para mejorar el resultado, según Ubisoft.
ubisoft.com

FRÍO



STAR CRONTROL
La versión renovada de «Star Control», con los diseñadores del original, ha topado con los tribunales y con Stardock, que tiene los derechos.
starcontrol.com

MENOS JUEGOS DIRECTX 12
Un estudio de DSO Gaming arroja datos negativos para Windows 10, con una reducción de títulos DirectX 12 del 50% respecto a 2016.
dsogaming.com

JUEGOS LINEALES
EA cree que los juegos lineales no están de moda. Bethesda piensa otra cosa.

¿QUIERES HACERTE DESARROLLADOR?

Para ser desarrollador de videojuegos -y más apostando por el indie- solo hace falta jugar a un juego. Uno que es difícil de dominar en España.

Carlos García de la Filia Grupeli
Programador, diseñador y escritor en Protocol Games.

Mucha gente se pregunta qué hay que hacer para convertirse en desarrollador de juegos. Es una pregunta válida para cualquier parte del mundo, pero yo voy a centrarme en lo que atañe a nuestro país y crear tu propio estudio indie. Realmente, es fácil.

Solo debes jugar a un juego.

Es un videojuego multijugador masivo, disponible para todas las plataformas. Es más antiguo que «Pong». Es más difícil que un "speedrun" de «Super Meat Boy»; más grande que «The Witcher 3». Todos lo conocen; pocos lo dominan. Nosotros somos novatos.



En España

En este juego, cada país tiene su propio servidor, y ninguno ofrece la misma experiencia. El que alberga el servidor España está modelado como la sabana africana. Hay unos pocos árboles, algunos arbustos, y muchas briznas de hierba. En él existe mucha cooperación, pero es eminentemente competitivo.

Encarnamos a una planta. O, mejor dicho, a una semilla.

Nuestra semilla queda plantada con el único recurso a gestionar; llamémoslo vida.

Cada jugador no empieza con la misma vida en su semilla. Los factores que deciden cuánta tienes son muchos. La vida es difícil de ganar y fácil de perder.

El proceso de crecimiento es laborioso, minucioso y está repleto de peligros. Por la sabana merodea un gran búfalo. La gran mayoría de las plantas reconocemos su derecho a existir y a alimentarse, y lo necesario que es para el ecosistema, pero no hace distinciones. Es implacable, y come de todos los platos. En otros servidores es un animal mucho más pequeño; aquí, sus mordeduras provocan un efecto de sangrado permanente en la barra de salud.

En el entorno existen criaturas en simbiosis con nuestra planta. Nos ayudan a sobrevivir, pero requieren de nuestra vida para funcionar. Otros animales pueden, si sabemos atraerlos, nutrirnos con su barra roja... siempre que les compensemos con parte de nuestros frutos.

A veces hay lluvia que nos permite recuperar vida. El problema es que se trata de una IA programada para no "desperdiciarse" en las plantas jóvenes. Los grandes árboles, que han dado muchos frutos, poseen raíces poderosas y recogen la mayor parte del agua.

Crecer gasta vida, y necesitas alcanzar un cierto nivel para dar frutos. A muchas plantas se les acaba la barra roja antes de alcanzar ese nivel, y otras descubren que sus frutos no les devuelven la energía que necesitaban, y ya no les queda suficiente como para volver a florecer.

Y es que cuando nace el fruto es cuando comienza el desafío. Antes, los pájaros tienen que verlos, y alimentarse de ellos.

¿Sabes? Cuando un pájaro come tu fruto, el juego te recompensa con una pequeña cantidad de vida. El problema principal radica en que las aves poseen una cantidad finita (a veces pequeña) de vida, y tu fruto es uno solo en medio de toda la sabana.

Y no compites solo contra las otras plantas de la sabana. También lo haces contra muchas que crecieron en selvas, islas o bosques. Y a los pájaros ni les importa –ni tiene por qué– las condiciones en las que te desarrollaste.

La pregunta es: ¿por qué molestarse? Porque ninguna otra planta dará un fruto como el tuyo. Y, si no lo creas, siempre te preguntarás a qué habría sabido.

> **“Si no te molestas en plantar y desarrollar tu fruto, siempre te preguntarás a qué habría sabido”**



LENGUAS DE TRAPO

Lo de la hemeroteca que no perdona ya nos encargamos nosotros de mantenerlo vivo. No siempre se acierta y nos da mucho juego por aquí.



"¡Que le den a los Oscars!" clamó el director de cine Josef Fares en The Game Awards, tras criticar los micropagos.

"(Con «Wolfenstein») queríamos recrear el mundo con demonios de "Dungeons & Dragons"" explicó John Romero en Fun & Serious Game Festival.







"Quiero un WoW con 50 clases" dice Jeff Kaplan, premio Vanguardia del séptimo Fun & Serious Game Festival, que fue el principio de «Overwatch».



"Hemos cometido algunos errores" afirma el equipo de Bungie sobre la restricción de contenidos gratuitos, solo para quien pague.

"Estás siendo programado" es la frase del exvicepresidente de Facebook, Chamath Palihapitiya, cuando habla de su ex empresa.



"No estoy tirando tiempo y dinero en «Death Stranding»" comenta Hideo Kojima sobre su próximo y misterioso juego.

PREGUNTAS SIN RESPUESTA?

¿CUÁNDO... dirá Hideo Kojima que la mejor versión de «Death Stranding» es la de PC?

¿QUÉ... tienen los videojuegos que vuelven loca a la gente del cine?

¿CUÁNDO... veremos la compensación de John Romero por hacernos un «Daikatana»?

¿POR QUÉ... el tráiler de "Ready Player One" tiene avatares de este milenio?

¿CÓMO... se puede saber que «PUBG» es el mejor juego de 2017 si no está terminado aún?

¿POR QUÉ... en Blizzard solo cuentan detalles de lo que iba a ser su mayor MMO y fue «Overwatch»?

¿CUÁNTOS... premios se ha llevado «Cuphead» en 2017 y cuántos recibirá aún en 2018?

¿HASTA CUÁNDO... escucharemos que en PC se juega con monitor y en consolas con televisor?

¿VEREMOS... Xbox LIVE de pago en Windows 10 o seguirá como hasta ahora en 2018?



KINGDOM COME DELIVERANCE

¡Entra en la Historia de Bohemia!

Henry ha nacido como hijo de herrero, pero la dureza de la vida del s. XV puede cambiarle para siempre. ¿Le recordará la Historia como un héroe, un villano o le olvidará? ¡Tú decidirás!

Crees que tu vida es dura, pero la verdad es que la mayoría de nosotros no tenemos ni idea de lo que es una vida dura de verdad. Acostumbrados a nuestros electrodomésticos, nuestra civilizada sociedad, a comer caliente todos los días... Para saber lo que es una vida dura deberíamos fijarnos más en gente como Henry. Solo en el mundo, hijo de unos padres asesinados por mercenarios, vecino de una aldea arrasada por la guerra, y metido en medio de un conflicto con el que no tenía nada que ver, pero en el que tendrá que implicarse si quiere sobrevivir y tener un futuro. Y lo hará manejando la espada, desplegando su diplomacia, usando la alquimia, la herrería, el robo, conspirando, matando. Sí, porque Henry tiene una vida muy dura, pero la tiene en 1403, en la Bohemia medieval donde si no te mata la guerra lo puede hacer una enfermedad.

INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Rol/Acción
- **Estudio/compañía:** Warhorse/Deep Silver
- **Fecha prevista:** 13 de febrero de 2018

CÓMO SERÁ

- Sera un **juego de rol y acción ambientado en la Edad Media**, en la Bohemia del s. XV.
- Seremos **Henry, hijo de un herrero**, que hará lo posible por sobrevivir en un mundo durísimo.
- **Podremos jugar como queramos**: siendo violentos, tramposos, sutiles, nobles...
- Las misiones se podrán jugar en cualquier orden, pero **todo tendrá sus consecuencias** en el desarrollo y la trama.
- El **sistema de combate** será muy realista y técnico al máximo.

¡El s. XV te da la bienvenida a una brutal, y medieval, Bohemia! Entra en la Historia y descubre la dura vida de la Edad Media. Guerras, señores feudales, combates cruentos, crueldad, venganza, asedios, castillos... ¡Todo es real! «Kingdom Come Deliverance» es un JDR diferente que nos quiere ofrecer una aventura única.

Este es el mundo de Henry. El mundo de «Kingdom Come : Deliverance». Y nos sumergiremos en él para descubrir uno de los JDR más realistas que hayamos visto jamás, el próximo febrero.

Dentro de la Historia

Warhorse siempre tuvo muy claro que su proyecto era hacer un juego de realismo extremo. Y para ello apostaron desde por una tecnología gráfica específica –CryEngine– hasta por un estilo de juego que es prácticamente inédito. En «Kingdom Come: Deliverance» viajaremos en el tiempo debiendo aprenderlo todo: relacionarnos, combatir, sobrevivir, fabricar objetos y armas... Pero, sobre todo, jugaremos a nuestro aire. Cumpliendo misiones y encargos como queramos, en el orden que deseemos y todas las acciones y decisiones que tomemos tendrán una influencia real en la historia y en el mundo de juego. Si alguien relevante muere y hemos tenido algo que ver con ello, para bien o para mal, el mundo que nos rodea reaccionará y nos tratará acorde a la situación, la región y las prioridades de aquellos que gobiernen pueblos, áreas, provincias y países. Henry nació como hijo de herrero y siempre será eso, pero cómo se desarrolle su propia historia será cosa nuestra.



Un mundo en guerra

La región de Bohemia en el año 1403 está plagada de castillos, riquezas, cultura y señores feudales que desean poseer todo eso. Y más. Tras la muerte del rey, su hijo Wenceslao IV pasa a ser el nuevo señor de Bohemia. Pero su hermanastro Segismundo no está de acuerdo con ello, encarcela a Wenceslao e invade el país con su ejército. Es aquí donde empieza la historia de Henry, cuando el caos de la guerra de sucesión arrasa su aldea y mata a los suyos.

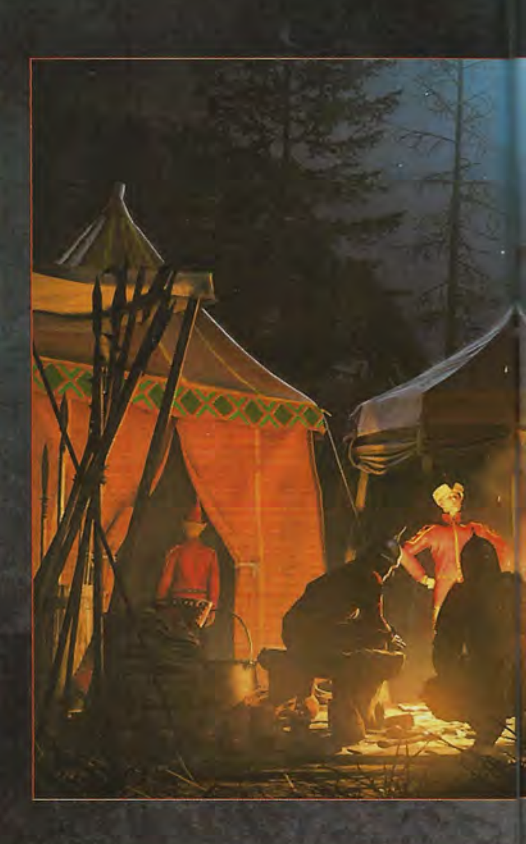
A partir de este momento, y siguiendo un hilo principal de la historia, podremos dedicarnos a vivir en la Edad Media, creando una reputación para Henry, aprendiendo determinadas habilidades y disfrutando de las maravillas y horrores del momento y el lugar.

Nuestro primer contacto con el juego empezó justo aquí, debiendo acudir a un señor a entregar la espada que nuestro padre forjó para él. Pero las cosas no han ido bien. Nos robaron, golpea-

LA EQUIPACIÓN ADECUADA ES LA CLAVE



Armas cortas, largas, a distancia. Protección para el combate: armadura, guanteletes, grebas, cinturones, protectores de la cara y cabeza, cotas de malla. ¿Cómo influye todo en el ruido, la visibilidad, la agilidad, la velocidad del movimiento? Todo, todo, todo tiene consecuencias en «Kingdom Come Deliverance», incluso el más pequeño objeto equipado por Henry. Y, además, hay momentos en que es imposible cambiar este equipo. Durante el combate, por ejemplo, no podremos parar para mejorar la armadura. ¡Todo es real!





El enorme realismo visual del juego se verá acompañado por el del mundo, incluyendo, claro, el combate. Aprender a combatir y dominar la técnica será vital.



La vida medieval es tranquila. De hecho, Warhorse define a «Kingdom Come Deliverance» como un JDR "lento", en el que pensar muy bien cada acción.

ron y estaríamos muertos de no ser por la hija del molinero, que nos salvó. Tras recuperarnos, empezaremos a ver que no todo en esta Bohemia es noble y bueno, y cada uno intenta sobrevivir como puede. El propio molinero nos propondrá conseguir cieros objetos de forma poco ortodoxa, nos instruirá en el arte del hurto en bolsillos ajenos y aprenderemos a forzar cerraduras, infiltrarnos en hogares ajenos... Bueno, si queremos, claro. Porque tendremos la opción de elegir un camino menos oscuro –y quizá menos divertido, quién sabe–, seguir nuestro encargo, ponernos al servicio del señor al que debemos la deuda y, para ello, empezaremos a instruirnos en combate con espada, hacha, maza, arco...

Un mundo vivo

El mundo de «Kingdom Come: Deliverance» estará vivo. Ya lo hemos comentado, pero es que hay que hacer hincapié en ello. Los personajes que pueblan este mundo llevan sus propias rutinas, tienen sus prioridades y objetivos y no están esperando a que nosotros intervengamos. Pero cuando lo hagamos, reaccionarán. El modo en que lo hagan dependerá de muchos factores, de nuestra participación, del desarrollo de otros acontecimientos externos, de nuestra reputación, de nuestras relaciones con otros personajes... Cada decisión cuenta y es un mundo en el que no se puede actuar a lo loco, sin pensar. Las consecuencias pueden ser tremendas.

Un dato muy significativo es que los responsables de «Kingdom Come: Deliverance» nos lo presentaron como un "juego lento". Y es algo que afecta a todo: conversaciones, exploración, recolección de objetos y recursos, suministros. Y combate, claro.

Todo en el juego deberá ser pensado, decidido, planificado y ejecutado sabiendo que tendrá consecuencias. Y en un mundo en el que hay que aprender de todo desde cero, prácticamente –forjar armas, fabricar pociones, leer...–, las cosas irán despacio. Especialmente, en el combate.

La escuela de armas

Los primeros pasos de Henry en el combate serán complicados. Porque el combate de «Kingdom Come: Deliverance» pretende ser realista, tanto o más que el resto del juego. Así, aprenderemos que no es posible empezar a lan-



"El realismo del mundo medieval del juego es abrumador, en todos sus apartados"

UN SISTEMA DE COMBATE COMO POCAS VECES HAS VISTO

En «Kingdom Come: Deliverance», Warhorse ha diseñado un sistema de combate que deja a un lado cualquier atisbo de fantasía para centrarse en un realismo que acompaña al resto del juego. Esto es, la técnica será la clave en los combates -ya sea a espada, maza o manejando un arco- y habrá que tener tantos reflejos como cabeza, y controlar al milímetro las reacciones de los enemigos.

El uso del arco: No será solo cuestión de apuntar y soltar... ¡porque no habrá puntero de guía! Como todo en el juego, la práctica hará la perfección. Y apuntar se hará aquí como en la vida real, ¡a ojo!

Lucha con espadas: Contaremos con un puntero guía que, dividido en varios radios, nos dará referencias de posturas, ataques, rechaces y fintas, según el movimiento del enemigo. Muy técnico.

Armaduras y cascos: ¿Realmente se veía así en combate en la Edad Media? ¡Pues era terrible! Los cascos nos aportarán un plus de protección en combate, pero dificultarán enormemente la visión.

¡Golpea, para, esquiva, bloquea! Ya sea con espada, maza u otro tipo de armas, hay que controlar el movimiento del enemigo, responder a sus acciones y ser fino y técnico al manejar el equipo. Aquí, golpear sin más equivale a muerte segura.

zar mandobles a diestro y siniestro. Esa será la manera más segura de morir en unos segundos. La razón es que Henry es un hombre que ha de crecer en fuerza y técnica. Y el combate cansa, y lanzar tres espadazos –o hachazos, o mazazos– seguidos cansa mucho. Y hay que saber manejar las armas. Por ejemplo, a cubrir flancos, a rechazar y bloquear, a fintar, a no dejar la guardia baja, a conocer cómo el movimiento del enemigo anticipa sus ataques y defensas, y cómo con mucha –¡mucha!– práctica empezaremos a combatir con alguna posibilidad de victoria.

Aquí entran en juego hasta detalles como que no es posible cambiar el equipo en combate. Debemos pertrecharnos bien antes de empezar. Y protegernos bien, pero sabiendo, también, que el equipo puede ser un hándicap: su peso, la visibilidad, la agilidad, la limitación de movimientos... ¡Es tremendo!

VIAJA A LA EDAD MEDIA CON UNAS EDICIONES REALMENTE ESPECIALES

Si eres fan de las ediciones de coleccionista, estás de enhorabuena, pues «Kingdom Come: Deliverance» nos traerá una edición de coleccionista realmente atractiva y plagadita de extras -físicos y digitales-, pero si no te atrae tanto algo así -o tu presupuesto es más limitado-, siempre podrás disfrutar de varios extras simplemente con la reserva del juego que te dará acceso al DLC "Tesoros del Pasado".



Edición de Coleccionista: Incluirá un mapa de tela de la Bohemia medieval, una figura de resina de Henry, de 15 cm, un CD con la BSO y un libro de arte de 32 páginas, además de los contenidos de la Edición Especial.



Tesoros del Pasado: La reserva del juego nos dará acceso a un DLC especial que desbloqueará nuevos mapas y tesoros, así como una armadura para Henry. También vendrá con la Edición Especial del juego.



¡Sobrevivir a las trampas y emboscadas -y a nuestras decisiones- es la clave! Elegir muy bien nuestros aliados, nuestro equipo, nuestras habilidades... es solo parte de lo que podemos hacer en el fascinante mundo del juego. La exploración y las misiones se podrán realizar en cualquier orden, pero todo tendrá consecuencias.

"Elige la violencia o la sutileza... El mundo reaccionará a cualquier decisión tomada"

¿Has preferido apostar por el arco? Bien, pero habrá que tener en cuenta que deberemos apuntar como en la vida real: a ojo. Y que un flechazo certero puede acabar con la vida de un enemigo. O con la nuestra. ¡La vida es muy peligrosa en el s. XV!

Pasar hambre, cansancio, sufrir heridas, infiltrarse en un convento como monje persiguiendo a un enemigo, convertirnos en héroe, o en villano, en un ladrón, en un santo, en un soldado, en un traidor, en un justiciero, en un malvado... El mundo de «Kingdom Come: Deliverance» será tan real como queramos. Y no será fácil de conocer, dominar ni explorar. Ni será fácil sobrevivir. Pero será una experiencia apasionante y totalmente única. Y que habrá que tomarla con paciencia. La vida medieval era lenta. Así que piensa bien cada paso que des aquí. **A.P.R.**



REAL COMO LA HISTORIA MISMA



Una de las prioridades de Warhorse al afrontar «Kingdom Come Deliverance» es que el mundo fuese lo más real posible, no solo en la acción y el desarrollo de la historia, sino visualmente. La elección del CryEngine no fue casual y es gracias al motor de Crytek que escenarios reales apenas se distinguen de los virtuales recreados en el juego.



LA REDACCIÓN RESPONDE...

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para que puedas opinar.

LA CARTA DEL MES

¡VUELVEN LAS DEMOS!



¿Os habéis fijado que en el último mes se han publicado un puñado de demos de juegos triple A? «Wolfenstein II», «Project CARS 2», «The Evil Within 2», «Dishonored 2», «Prey», «Destiny 2» y alguna más. ¿Significa eso que a partir de ahora vamos a ver más demos de juegos importantes? MecanicoLoco

Cada año se publican más de 6.000 juegos nuevos en Steam y las desarrolladoras se están dando cuenta de que si un juego no capta la atención en el lanzamiento, enseguida se olvida. Las demos son una buena forma de que la gente descubra sus virtudes, antes de que desaparezca de la actualidad. Seguro que vamos a seguir disfrutándolas en el futuro...

¡OLÉ CAPCOM!

Me gustaría felicitar a Capcom por «Street Fighter 30th Anniversary Collection», que incluye todos los juegos clásicos de la saga. ¡Así es como se celebra un cumpleaños! Hace poco han sido los aniversarios de Sonic, Star Wars, Final Fantasy y no han lanzado ningún recopilatorio. ¡Qué aprendan de Capcom! Axel



Es verdad Axel; en 2017 hemos celebrado varios aniversarios y no se han lanzado recopilaciones. Capcom nos ha hecho un verdadero regalo de cumpleaños con «Street Fighter 30th Anniversary Collection», que incluirá los doce juegos clásicos de la saga, incluyendo los tres primeros «Street Fighter» y sus variantes, así como la trilogía Alpha. ¡Así se hace!



MEJORAR SIN CAMBIAR

Mi consulta es en referencia al juego «Spellforce 3». He jugado a los anteriores y me gustaría saber que es lo que me voy a encontrar. Creo que mejorar una buena fórmula, sin transformarla demasiado, es la clave del éxito. En «Dawn Of War 3» cambiaron la fórmula, y el proyecto naufragó. Tengo miedo de que con «Spellforce 3» pase lo mismo. Héctor R.

Si por "la fórmula" te refieres a la mezcla de juego de rol y estrategia en tiempo real, seña de identidad de la saga, no debes preocuparte, Héctor. «Spellforce 3» sigue combinando ambos géneros con acierto, aunque se decanta un poco más por la estrategia.
En lo que sí cambia es en la ambientación. Es una precuela que transcurre 500 años antes que el primer juego, en donde ocurrió una gran "cataclismo" que trajo la desolación al mundo. En «Spellforce 3» esto aún no ha pasado, así que el tono es distinto.

MEJORA EQUIVOCADA

Jugando a «StarWars Battlefront II» noto muchos tirones en las escenas cinemáticas. También me pasa en otros juegos cuando exploro, por ejemplo en «Assassin's Creed Origins». Tengo un buen PC pero la CPU es una i7-4770K de hace 3 o 4 años. ¿Creéis que debo cambiarla? Alba Z.

Por los síntomas que describes el problema no está en la CPU, sino en el disco duro. Muchos juegos modernos cargan los niveles o escenarios en segundo plano durante las escenas cinemáticas, y si tienes un disco duro lento se producen los tirones que mencionas. Nuestro consejo es que compres un disco SSD e instales ahí los juegos que más juegas.

QUÉ ESTUDIAR

Les escribo porque soy un "gamer" desde Commodore 64 y además soy psicólogo y me gustaría estudiar algo referente al diseño de videojue-



LA POLÉMICA DEL MES

SIN ESPAÑOL

Me he bajado la demo de «Lost Sphear» de Steam y veo que está en inglés, francés, alemán y japonés. Voy a comprar «Okami HD» y resulta que está en inglés, francés, alemán y japonés. De toda la vida, cuando traducían al francés y alemán, también lo hacían al español e italiano. ¿Qué está pasando? Camilo



La verdad es que son dos casos diferentes. «Okami» se tradujo a esos idiomas cuando se publicó en 2006 y la remasterización lleva esos idiomas. La demo de «Lost Sphear» es verdad que no lleva español.

Es cierto que algunos juegos no se han traducido al español e italiano, pero por regla general si se traduce a idiomas europeos, se incluye el español.

gos, en relación a mi profesión. ¿Hay alguna carrera relacionada con el guión de los juegos fuera de lo que es programar? ¡¡¡Muchas gracias!!!
piKo



Por suerte, ahora muchas universidades privadas y escuelas profesionales que disponen de distintas carreras, cursos y masters dedicados a la creación y desarrollo de videojuegos.

Puesto que estás interesado en un tema específico y no te interesa programar, tendrás que buscar cursos o especializaciones, pues todas las carreras incluyen programación.

Por ejemplo, la escuela Aulatemática dispone de una diplomatura de dos años en diseño de videojuegos, y un máster de 8 meses. La Universidad Europea de Madrid, la Complutense, la Universitat Jaume I, la UOC, y otras muchas, tienen un Grado de Desarrollo de videojuegos de 4 años. Hay también cursos exclusivos online, busca en Udemy.



¿SALVADOS?

Me parece bien la campaña esa que ha puesto en marcha Bethesda para "salvar" los juegos para un jugador, pero tampoco creo que sea necesario. No creo que se vayan a extinguir. Al contrario, quien deberían ser salvados son los juegos multijugador, de ese cáncer llamado microtransacciones y "loot boxes"...
KaMiZ

La narrativa forma parte de la esencia del ser humano. Nuestra inteligencia se desarrolla desde niños a través de la historias, así que nosotros tampoco creemos que se vayan a terminar los juegos para un jugador. Si no los hacen las grandes compañías los harán las indies, ahí están buenísimos juegos como «Firewatch» o «What Remains of Edith Finch».

ROMANCEANDO

He visto que Square Enix va a lanzar «Romancing SaGa 2» en Steam. Como fan de los JRPG clásicos me interesa, pero no conozco esta saga. ¿Merece la pena?
Emilio A.

Es un lanzamiento singular, porque hablamos de un juego de 1993 que no ha salido de Japón. El estilo gráfico y los combates son similares a los «Final Fantasy» de la época de SNES, pero aquí no juegas para salvar el mundo sino para expandir tu reino. Participas en misiones y batallas para mejorar tu castillo a lo largo de varias generaciones, y así desbloquear nuevas clases de personajes y armas para imponerte a los otros reinos.



CÓDIGOS DE DESCARGA

Parece que algunos lectores seguís con problemas con la recepción de los códigos de descarga del juego de regalo. Repasemos de nuevo las instrucciones para solicitarlos y evitarlos en la medida de lo posible.



- Tenemos comprobado que la mayoría de problemas con la recepción de códigos se produce con usuarios que usan direcciones de email con dominios de Microsoft: msn, live, hotmail, etc. Sobre todo hotmail. Así que, por favor, aunque ya lo avisamos en las instrucciones de la web, insistimos: NO USES HOTMAIL para solicitar tu código.
- Si ves que el código no te ha llegado, asegúrate de que no ha entrado en el buzón de Spam.
- Si, aun así, necesitas solicitar tu código pues sigue sin llegarte, utiliza esta dirección de email para ello: **clave.micromania@gmail.com** No uses Facebook (hay problemas con los privados) ni Twitter para solicitarlo. Dejar un comentario en una noticia tampoco resuelve nada. Envía un email. Gracias.



INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Rol
- **Estudio/compañía:** Tokyo RPG Factory/ Square Enix
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Idioma:** Inglés
- **Fecha prevista:** 23 de enero de 2018

www.lostsphear.com

LAS CLAVES

- Será un juego de **rol de estética y jugabilidad típicos del estilo japonés** del género.
- Manejaremos a Kanata, un joven que investigará el origen de **la "niebla blanca" que destruye el mundo de Eru.**
- Exploraremos el mundo de juego con **un grupo de tres personajes**, de entre cinco disponibles.
- Podremos **usar unas armaduras, los Vulcosuits**, que nos otorgarán diversas habilidades en combate.
- Usará un **sistema de combate** mejorado ATB.

PRIMERA IMPRESIÓN

El JRPG regresa con fuerza al PC con un juego que rinde homenaje a los clásicos del género en Japón, en los años 90. Un título dirigido a los fans del estilo nipón de rol.

LOST SPHEAR

Algo muere cuando es olvidado

El primer juego de Tokyo RPG Factory rendía homenaje a los JPRG de los años 90, como los primeros «Final Fantasy» y, muy especialmente, «Chrono Trigger».

Es algo que, cíclicamente, vuelve con fuerza con distintos juegos para satisfacción de los fans de un estilo inconfundible.

Ahora, el estudio abunda en el mismo con un nuevo proyecto, «Lost Sphear», que es considerado, además, como sucesor espiritual de «I Am Setsuna». Pese a ello no se puede considerar una continuación, pues historia, personajes y mundo de juego son diferentes.

Es algo que no quita, en todo caso, que «Lost Sphear» se centre en un estilo narrativo y de acción que recuerda a su antecesor, pero con las lógicas diferencias. Y es que si «I Am Setsuna» se centraba en una historia de demonios y sacrificios, cuyo eje era la tristeza y la lucha de los personajes contra ella, en «Lost Sphear» la memoria centra el contenido de la historia, en la que Kanata, el protagonista, ve cómo su mundo se enfrenta a la desaparición por culpa de una misteriosa fuerza. Un fenómeno que solo podrá combatir con unos poderes que está a punto de descubrir junto a un grupo de amigos, en su periplo por el mundo de Eru.

Olvido y destrucción

Kanata y sus amigos –Locke, Lumina, Van, Sherra y Obaro–, que se irán uniendo al protagonista a lo largo de la aventura, tendrán que combatir a una misteriosa fuerza conocida como la "niebla blanca". Ésta es lo único que queda cuando un recuerdo en Eru es olvidado. Desaparece y solo queda el blanco níveo que cubre el lugar que ocupaba. Y es que, sí, Eru es un sitio muy peculiar, un mundo donde todo está hecho de recuerdos y cuya existencia depende de que no sea olvidado. Pero nunca se había visto algo así en Eru. El fenómeno por el que ese recuerdo se olvida y se sustiutye por la niebla, es conodio por sus habitantes como "lost".

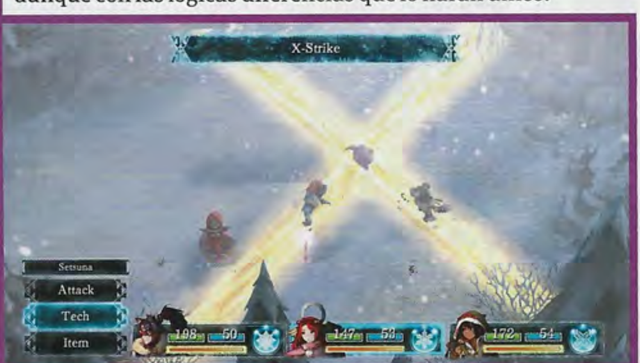
Para poder investigar, descubrir el origen de la niebla y combatir sus efectos, Kanata y sus amigos explorarán al milímetro Eru buscando pistas y encontrándose con personajes de todo tipo que les ayudarán –o intentarán impedir su empeño– en la aventura. Y, sí, muchas veces tendrán que com-

“Los recuerdos forman el eje de la trama del nuevo título de Tokyo RPG Factory”

¡Vuelve el combate a lo JRPG al PC! El segundo juego de Tokyo RPG Factory aterrizará el primer mes de 2018 en nuestros discos duros, con estilo y jugabilidad inconfundibles.

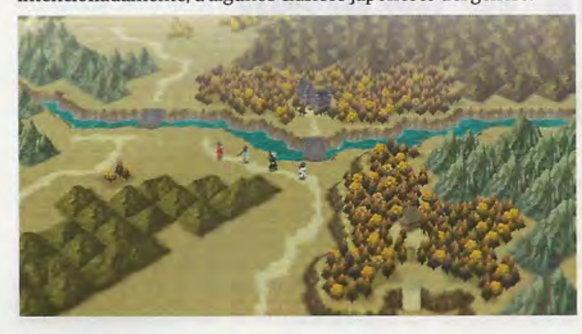
La herencia de «I Am Setsuna» inunda cada rincón del juego

El anterior título del estudio –y su ópera prima– era todo un homenaje a los clásicos del JRPG de los años 90 del pasado siglo, en especial a títulos como «Chrono Trigger», toda una leyenda en Super Nintendo y PlayStation. «Lost Sphear» no continúa la historia de «I am Setsuna», pero es considerado como un sucesor espiritual por su estilo narrativo y su sistema de combate, aunque con las lógicas diferencias que lo harán único.





La exploración y los enormes enemigos recordarán, intencionadamente, a algunos clásicos japoneses del género.





La combinación de dos estilos visuales, más global y minimalista para la exploración del mapa del mundo, y de escenarios más cercanos y detallados en zonas cerradas y combates será constante.

batir a enemigos, desde pequeños seres mecánicos o fieras, hasta enormes y monstruosas criaturas.

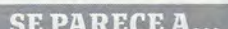
¡Lucha por Eru!

Es justo en el combate donde «Lost Sphear» encuentra otra de las claves de su diseño. Como ocurría con «I Am Setsuna», el nuevo juego de Tokyo RPG Factory usa un ATB mejorado (Active Time Battle). Los fans del género ya saben de qué se trata, un sistema de combate por turnos en que las habilidades se renuevan con el tiempo y donde los personajes van alternando su actuación. Sin embargo, aquí la posición de los personajes sobre el terreno tendrá una gran importancia táctica, afectando no solo a la disposición sino el alcance de los ataques. El apartado estratégico se verá reforzado, dependiendo del tipo de enemigos al que hagamos frente.

También hará acto de presencia el llamado "sistema Setsuna" –en homenaje al juego precedente del estudio–, pudiendo conseguir daño extra en los ataques en momentos específicos marcados por destellos en la ventana de estado de los personajes.

¿Habrá más? Mucho más, de hecho. Como la aparición de los Vulcosuits. Se trata de una especie de mechs/armaduras que podremos ir consiguiendo poco a poco, ya sea luchando contra personajes que los lleven o adquiriéndolos por otras vías. Con ellos podremos tanto combatir como explorar, cambiando las habilidades y el potencial ofensivo y defensivo de los personajes del grupo. No solo harán más poderosos a los personajes del grupo en combate, sino que nos permitirán abrir nuevos caminos en la exploración, destruyendo obstáculos que nos impidan avanzar hacia un objetivo.

Si eres un fan del estilo JRPG, seguro que ya habías oído hablar de «Lost Sphear», un juego enormemente prometedor aunque, como pasaba con «I Am Setsuna», amenaza un lanzamiento sin estar traducido a nuestro idioma. Sería una pena, porque tiene una pinta estupenda. Veremos. **A.P.R.**



SE PARECE A...



BATTLE CHASERS NIGHTWAR
Aunque su sistema de combate es más tradicional, el estilo de JRPG es también la base de todo.



TALES OF BERSERIA
Mucho más espectacular en lo visual, es también más profundo, pero su esencia es similar.



INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Rol/Aventura
- **Estudio/compañía:** Level 5
- **Distribuidor:** Bandai Namco
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** 23 de marzo de 2018

www.ninokunigame.com

LAS CLAVES

- Será un juego de **rol y aventura**, de estilo y estética japoneses.
- **Continuará la historia** del título anterior de la saga, cambiando a sus protagonistas.
- El personaje principal será **el joven rey Evan**, cuyo reino ha sido usurpado.
- El apartado visual y las cinemáticas corren a cargo **del afamado Studio Ghibli.**
- Contará con fases de exploración en mundo abierto, **y combates en tiempo real**, a diferencia del primer juego.

PRIMERA IMPRESIÓN

Numerosos cambios y mejoras llegan a la segunda parte de la saga de JRPG, donde de nuevo aparecen la magia, la exploración y el combate, ahora potenciados.

NI NO KUNI II EL RENACER DE UN REINO

Fantasía animada y rol, en tu PC

El rey Evan Pettiwhisker Tildrum ha visto como su trono ha sido usurpado y se le ha expulsado de su castillo. Quizá llame la atención su tierna edad, tan solo 13 años, pero el ascenso al trono se produjo por el prematuro fallecimiento de su padre. Sin embargo, resulta algo más llamativo su aspecto físico. Sus orejas algo gatunas –que parece ser una característica de su reino, como demuestra hasta la arquitectura del mismo– resultan de lo más extraño. Bueno, lo son si es que no eres del reino de Evan, claro, porque el suyo es un reino mágico: el Ni No Kuni –un mundo de fantasía en un universo paralelo al nuestro– que da título al nuevo juego de Level 5 y en el que continuará la historia que el estudio japonés comenzó a desarrollar en su anterior proyecto, «La Ira de la Bruja Blanca». Siguiendo con el título, ese «El Renacer de un Reino», da una idea bastante clara de por dónde van a ir los tiros en este JRPG de espectacular factura visual –más adelante volveremos sobre este particular–, repleto de fantasía, magia, acción, exploración y combates.

La aventura continúa

La historia de Evan es la continuación de la vista en el anterior juego de la saga, recogiendo, además, parte de las mecánicas de juego que los fans ya disfrutaron en «La Ira de la Bruja Blanca»... pero con bastantes novedades, en realidad. En el juego original se nos preguntaba si queríamos ir del mundo realñ al fantástico, al Ni No Kuni. Ahora estaremos constantemente pasando de uno a otro, profundizando en el universo del juego y su mitología. En nuestro periplo no estaremos solos. A Evan le ayudarán Roland, un joven de 20 años que en el mundo real era un alto mandatoria de 48 –cosas de la magia–, y Tani, la hija de un pirata. Pero habrá más.

En el juego anterior existían unos seres mágicos –los familiares– que ahora son sustituidos por unas criaturas elementales capaces de lanzar hechizos –incluso de curación y defensa–, los Higgledies. La combinación de las habilidades de estos elementales, junto a Evan, Roland y Tani, nos proporcionarán una profundidad táctica en el combate muy considerable. Y es que, sí, en «El Renacer de un Reino»

> **“Magia, fantasía, acción y un estilo visual alucinante se darán cita en un JRPG único”**

Magia, fantasía, rol a la japonesa, un rey usurpado, combates y un estilo visual de aúpa. La saga «Ni No Kuni» continuará su historia a comienzos de 2018, también en PC.

Una edición que se disfruta con la mirada... ¡y hasta con el oído!

La "King's Edition" del juego de Level 5 cumple de manera canónica con aquello que se le pide a una edición de coleccionista: libro de arte, juego completo, extras digitales, una BSO en vinilo, un BD con el making of, el pase de temporada... Pero uno de sus elementos es de lo más sorprendente: el diorama de 20 cm con los personajes es, en realidad, una caja de música rotatoria que reproduce el tema principal del juego. ¡Mola!





Algo así de bonito tiene su truco. Y es que el aclamado Studio Ghibli está detrás del apartado visual y las animaciones del juego.





La nueva aventura de la saga nos cuenta la historia del rey Evan, un joven al que le usurpan el reino y su castillo, para lo que luchará con la ayuda de varios amigos, como Roland y Tani.

rno solo exploraremos un enorme mundo abierto, conociendo a personajes, civilizaciones y criaturas de todo tipo. Por supuesto, la aventura precisará de acción y lucha.

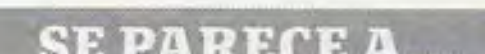
Acción y magia

Las emboscadas típicas que se producen durante la exploración del mundo de juego dewrivarán en el combate. La acción será en tiempo real y manejaremos directamente a uno de los tres personajes del grupo. La IA se encargará de controlar a los otros dos, así como a los Higgledies. Pero podremos alternar el control entre los tres, en todo momento, según requiera la situación, aprovechando las habilidades únicas de cada personaje y su equipamiento. El combate será, pues, más táctico de lo que se puede pensar.

Esta combinación de exploración y combates, sin embargo, variará ligeramente si nos encontramos en zonas de mazmorras, donde el combate será directo durante la exploración, sin pasar a una "arena" limitada, como en otras áreas del mundo.

El mundo de juego, por cierto, será espectacular visualmente ya sea en exteriores o mazmorras. Y es que, como decíamos antes, y al igual que ocurrió con el primer juego de la saga, Level 5 ha contado con el apoyo de Studio Ghibli para la creación de las animaciones, las cinemáticas y la supervisión de la dirección artística. Los responsables de películas maravillosas como "Mi vecino Totoro", "Porco Rosso" o "El Castillo ambulante" –por mencionar solo algunas– están al cargo del tema gráfico, y se nota. La fantasía de la historia del juego, así como su ambientación, se verán potenciadas por un estilo artístico tan reconocible como fascinante, dando a la aventura, además, un toque cinematográfico en todos sus apartados, desde la jugabilidad hasta la narrativa.

«El Renacer de un Reino» tardará, eso sí, algo más de lo esperado. Justo al cierre de este número se confirmó el retraso hasta marzo, pero... ¿importa? **A.C.G.**



SE PARECE A...



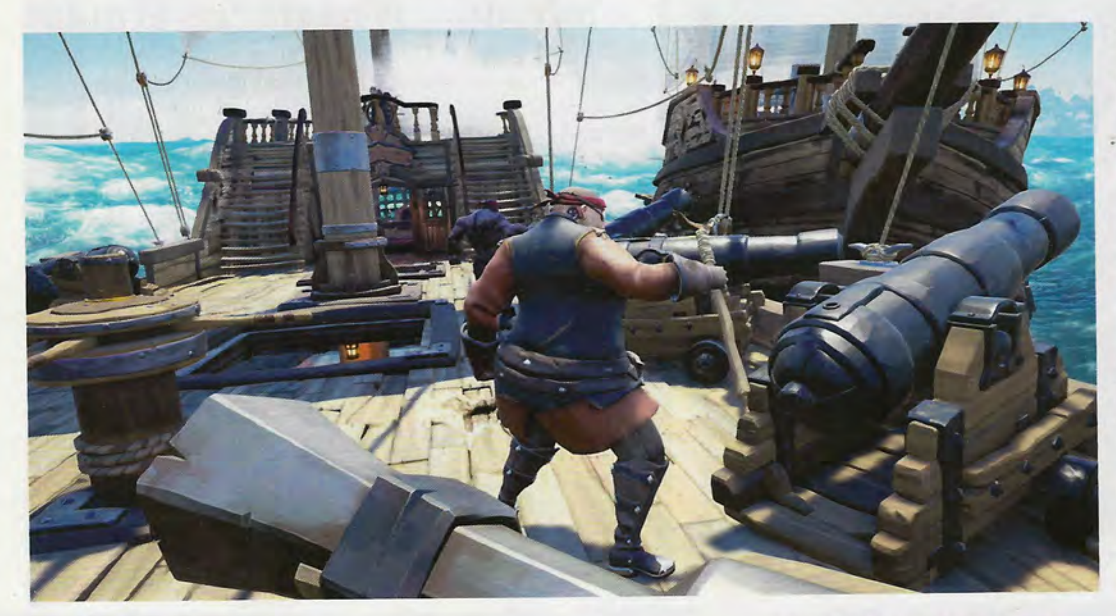
TALES OF BERSERIA

El estilo de dibujo animado es un elemento que ambos juegos comparten, amén del género.



BATTLE CHASERS

Aunque su estilo visual es muy diferente, la esencia del JRPG se mantiene también aquí.



SEA OF THIEVES

- **Género:** Acción/Aventura
- **Estudio/compañía:** Rare/Microsoft
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** 20 de marzo de 2018

www.seaofthieves.com

Todo un océano multijugador repleto de acción, aventura y piratas es la propuesta de Rare con este juego de aspecto de dibujo animado que se juega en primera persona. Un mundo pirata en el que podemos abordar barcos enemigos, hacer competiciones de beber ron o buscar tesoros ocultos. La acción multijugador es su base, y formar un equipo con diversos amigos es uno de sus principales objetivos que, además, podremos hacer con jugadores de PC o Xbox One, pues se podrá jugar con plataforma cruzada, según asegura Microsoft.

OVERLAND

- **Género:** Estrategia
- **Estudio/compañía:** Finji
- **Idioma:** Español (por confirmar)
- **Fecha prevista:** 2018

overland-game.com



De nuevo, el apocalipsis. De nuevo, la supervivencia tras el cataclismo entre las ruinas de la civilización. Pero todo con un aire de realismo en el que cada decisión puede ser la última. Encontrar combustible, comida, recursos, refugio, sobrevivir a otros desesperados... La Norteamérica de «Overland» ofrece desafíos y escenarios generados de forma "procedural" y no tendrá dos partidas iguales.

LONA REALM OF COLORS

- **Género:** Aventura
- **Estudio/compañía:** SpaceFox
- **Idioma:** Español (por confirmar)
- **Fecha prevista:** Agosto de 2018

lonagame.com



El arte de Lona es su historia. Y viceversa. La aventura de los suecos de SpaceFox se desarrolla con un estilo clásico "point and click" pero en la que es mucho más importante la narrativa y el arte que los puzles y los desafíos. La protagonista, que da nombre al juego, es una artista que usa su pincel para transformar los problemas de la vida real en arte, en un mundo onírico que no para de mutar.

PSYCHONAUTS 2

- **Género:** Aventura/Acción
- **Estudio/compañía:** Double Fine/Starbreeze
- **Idioma:** Español (por confirmar)
- **Fecha prevista:** 2018

psychonauts.com/psychonauts2

Ha pasado más de una década desde el «Psychonauts» original (2005), lo que no sabemos si convierte a su continuación en la secuela más tardía o, simplemente, 2018 era el momento oportuno para el regreso de Raz y sus habilidades psíquicas.

La feroz y algo dadaísta estética y espíritu del juego original es retomada por Double Fine para dar una vuelta de tuerca a la historia del protagonista, que descubrirá nuevos poderes, así como a nuevos personajes, visitando el cuartel general de los psiconautas... no sin sufrir cierta decepción.



JURASSIC WORLD EVOLUTION

- **Género:** Simulación/Estrategia
- **Estudio/compañía:** Frontier Developments
- **Idioma:** Español (por confirmar)
- **Fecha prevista:** Junio de 2018

www.jurassicworldevolutiongame.com

La nueva película de J.A. Bayona, continuación de la saga de Parque Jurásico, llegará al mismo tiempo que su adaptación a videojuego, aunque ambas producciones parecen ser realmente diferentes. Si bien la aventura y la acción serán la base de la película, el juego de Frontier apostará por la estrategia y la simulación -económica- proponiéndonos crear nuestro parque de dinosaurios, con atracciones, investigación e instalaciones en las que, por supuesto, se producirán desastres y fugas de los saurios. ¿Podrás hacerlo funcionar?



NOUR

Género: Simulación **Estudio/compañía:** TJ Hughes **Idioma:** Inglés **Fecha prevista:** Abril de 2018

terrifyingjellyfish.com/tagged/art



Seguro que a ti, como a nosotros, se han hartado de decirte de pequeño que con la comida no se juega, pero precisamente esa es la clave de «Nour». El juego de TJ Hughes es, ante todo, original, porque sus objetivos no parecen ir más de allá de una simulación física con comida de todo tipo. ¿Practicar con los palillos chinos y unos fideos? ¿Por qué no? Extravagante e inédito, sin duda.

UNTITLED GOOSE GAME

Género: Aventura/Acción **Estudio/compañía:** House House **Idioma:** Inglés **Fecha prevista:** 2018

househou.se/goose



Hacer el ganso es lo mismo que convertirse en uno, literalmente, en «Untitled Goose Game», un juego que nació casi como una broma, pero que los australianos de House House decidieron llevar adelante hasta el final. Sí, es justo eso, convertirnos en un ganso que se dedica a incordiar a los habitantes de un pueblo fastidiando sus tareas, robando objetos y comida y... haciendo el ganso.



GRIFTLANDS

- **Género:** Aventura/Rol
- **Estudio/compañía:** Kiei Entertainment
- **Idioma:** Español (por confirmar)
- **Fecha prevista:** Principios de 2018

www.klei.com/games/griftlands

Los extraños habitantes del mundo de «Griftlands» viven sus vidas en un entorno en que la supervivencia es el objetivo y donde todo, literalmente, todo, es negociable: dinero, lealtad... moralidad. Estamos ante un peculiar JDR en el que habrá un pequeño número de personajes jugables que habitarán un mundo en el que los PNJ se generarán de forma "procedural", aleatoria. Es decir, el entorno reaccionará a nuestras decisiones, con personajes que recordarán nuestras acciones en el mundo. También ofrecerá combate por turnos.



¡REGÁLATE LO MEJOR ESTAS NAVIDADES!

El año se acaba y ha sido uno de los más intensos y llenos de novedades en PC y juegos. ¡Hemos tenido de todo! Nuevos procesadores, portátiles gaming, juegazos esperadísimos... ¿Ya has elegido qué te vas a regalar para cerrar un espectacular 2017 por todo lo alto?

PORTÁTILES



MSI GE63VR 7RF RAIDER

El modelo de MSI es, sin duda, uno de los más equilibrados y potentes portátiles gaming, a un precio sensacional. Si buscas lo mejor, échale un vistazo,

■ **Más información en:** *es.msi.com*

2195 €

Consíguelo en: *www.game.es*



ASUS ROG STRIX GL702ZC

Un modelo que rompe la habitual línea de portátiles basados en Intel. Hay varios modelos, pero el que incorpora Ryzen 7 con RX 580 es, sin duda, el más llamativo.

■ **Más información en:** *www.asus.com/es*

1745 €

Consíguelo en: *www.asus.com/es*

ASUS ROG ZEPHYRUS (GX501)

El ultrafino de Asus es, sin duda, un producto para sibaritas. Sus 24 GB de RAM y su GTX 1080 son sus credenciales. Si te acostumbras al teclado, es todo un capricho... muy caro, eso sí.

■ **Más información en:** *www.asus.com/es*

3499 €

Consíguelo en: *www.asus.com*

MSI GT75VR TITAN

Uno de los últimos modelos de MSI en portátiles gaming es esta auténtica bestia que está a la última en todo, incluyendo su teclado mecánico RGB. Sus 32 GB de RAM y una GTX 1080 pueden con todo, por un gran precio.

■ **Más información en:** *es.msi.com*



3895 €

Consíguelo en: *www.game.es*

PCs COMPLETOS



MSI INFINITE A

El diseño y soluciones de ventilación del Infinite A de MSI entra por los ojos, pero ofrece, después, unas prestaciones equilibradas y sensacionales para jugar. En GAME puedes encontrar una de las mejores configuraciones.

Más información en: *es.msi.com*

1695 €

Consíguelo en: *www.game.es*

ASUS ROG GR8 II

El equilibrio es una de las claves de este compacto de Asus, que actualiza la familia, con una renovación también de su conocido diseño. Incluye un Core i5 de 7ª generación y una GTX 1060 para poder con todo.

Más información en: *www.asus.com*

1040 €

En: *www.pccomponentes.com*



MSI AEGIS

La familia Aegis de MSI es todo un clásico en los PC gaming. Su agresivo diseño externo, pero sobre todo su vanguardista diseño interior y sus fantásticas configuraciones -la top con una GTX 1080- te permitirán disfrutar a tope de tus juegos.

Más información en: *es.msi.com*

1995 €

Consíguelo en: *www.game.es*



HP OMEN 880

Aunque el modelo más económico de la familia Omen 880 cuesta menos de 900 €, el top es esta bestia -el 023ns- con 32 GB de RAM y una GTX 1080, además de su i7 7700K y un SSD M.2 de 512 GB. ¡Impresionante!

Más información en: *www.hp.com*

2799 €

Consíguelo en: *store.hp.com*



MSI TRIDENT

¿Es una consola? No, es un PC -y de los buenos- en un espacio mínimo. Sus ingeniosas soluciones de diseño y refrigeración, y su equilibrio de potencia hacen de la familia Trident de MSI una gama espectacular. Y a unos precios sensacionales.

Más información en: *es.msi.com*

1295 €

Consíguelo en: *www.game.es*

PERIFÉRICOS

MONITORES



ACER PREDATOR Z35P 35

Un monitor 4K (3440x1440) con soporte G-Sync, pantalla LED y un impresionante rendimiento. ¡Brutal!

Más información en: *www.acer.com*

1049 €

En: *www.pccomponentes.com*

HP OMEN X 35



Resolución WQHD (3440 x 1440 píxeles), panel AMVA+, G-Sync... Es difícil no rendirse ante esta belleza.

Más información en: *www.hp.com*

1199 €

Consíguelo en: *store.hp.com*

AOC AGON AG352QCX

Para jugar a lo grande y sin renunciar a nada –y con un precio realmente competitivo– tienes este monitor 2K (2560x1080) de AOC. ¡Un lujazo!

Más información en: *eu.aoc.com/es*



699 €

En: *www.pccomponentes.com*

ASUS ROG SWIFT PG348Q

Si quieres entrar a lo grande en el juego 4K, este modelo de Asus lo tiene todo, con un nivel de personalización visual increíble.

Más información en: *www.asus.com*

1139 €

En: *www.pccomponentes.com*

BENQ XR3501 35

Un monitor curvo con formato panorámico, resolución 2K y 144 Hz para jugar como no lo habías hecho.

Más información en: *www.benq.es*



699,95 €

Consíguelo en: *www.game.es*

TECLADOS

CORSAIR K68 CHERRY MX RED MECÁNICO



Con interruptores Cherry MX Red y resistencia al polvo y los líquidos, es un teclado gaming perfecto.

Más información en: *www.corsair.com*

89,95 €

Consíguelo en: *www.game.es*

ASUS ROG RGB CLAYMORE

239 €

En: *www.pccomponentes.com*

Si aspiras a lo máximo, la opción de anclar a ambos laterales su teclado numérico hace único al Claymore.

Más información en: *www.asus.com*

ROCCAT RYOS MK FX RGB MX BROWN

Sus dos procesadores ARM Cortex le convierten en el teclado más avanzado.

Más información en: *www.roccat.org/es-ES*



199,95 €

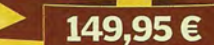
Consíguelo en: *www.game.es*

OZONE STRIKE PRO SPECTRA



Crea hasta cinco perfiles y programa hasta 30 macros con este espectacular teclado.

Más información en: *www.ozonegaming.com*



149,95 €

Consíguelo en: *www.game.es*

PERIFÉRICOS

RATONES

MAD CATZ RAT8



Su agresivo diseño encierra una perfecta ergonomía y una comodidad máxima, además de una precisión total con hasta 12000 dpi.

■ **Más información en:** *www.madcatz.com*

74,95 €

Consíguelo en: *www.game.es*

RAZER BASILISK

Sus 16000 dpi reales y la opción de ajustar la resistencia de la rueda con un dial, hacen del Basilisk un ratón gaming sensacional.

■ **Más información en:** *www.razerzone.com*

69,95 €

Consíguelo en: *www.game.es*

LEVEL 10 M HYBRID



Funciona como ratón inalámbrico o con cable y posee un sistema de ventilación que permite manejarlo durante horas, sin problema. Un ratón increíble de Thermaltake.

■ **Más información en:** *www.ttesports.com*

110,90 €

Consíguelo en: *www.amazon.es*

RAZER NAGA TRINITY

No existe una ratón con un sistema de configuración como el Naga Trinity, con tres placas laterales intercambiables para usar 2, 7 o 12 botones, según el tipo de juego con que juguemos.

■ **Más información en:** *www.razerzone.com*

99,99 €

En: *www.pccomponentes.com*



AURICULARES

RAZER MANOWAR TOURNAMENT ED. OVERWATCH



No hay mejor complemento para los fans del juego de Blizzard que estos auriculares de Razer, con estética «Overwatch»

■ **Más información en:** *www.razerzone.com*

129,95 €

Consíguelo en: *www.game.es*

TURTLE BEACH ELITE PRO



La comodidad, calidad y potencia de los Elite Pro los convierten en unos de los auriculares más espectaculares para PC.

■ **Más información en:** *www.turtlebeach.com/es*

199,99 €

En: *www.turtlebeach.com/es*

ASTRO A40



El kit de los Astro A40 con el MixAmp Pro TR XO te harán disfrutar de un sonido 7.1 que resultar difícil de imaginar en otros auriculares.

■ **Más información en:** *www.astrogaming.com*

239,95 €

Consíguelo en: *www.game.es*

SOUND BLASTERX H7



Los veteranos del PC saben que Creative es sinónimo de máxima calidad de audio en PC, como demuestran los Sound BlasterX H7.

■ **Más información en:** *es.creative.com*

109,99 €

Consíguelo en: *es.creative,com*

THRUSTMASTER Y-300CPX GHOST RECON WILDLANDS EDITION

Si los fans de «Overwatch» tienen "sus" auriculares, los de «Ghost Recon Wildlands» no iban a ser menos.

■ **Más información en:** *www.thrustmaster.com*

46,90 €

Consíguelo en: *www.vsgamers.es*



PERIFÉRICOS

IMPRESORAS 3D



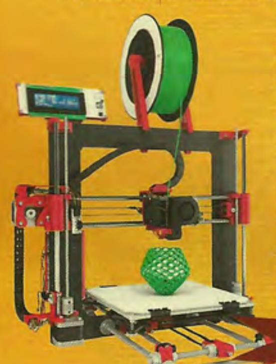
699,99 €

En: *tiendas.mediamarkt.es*

FISCHERTECHNIK

Sí, la tecnología más avanzada también es un juego, como lo demuestra la impresora 3D de Fischertechnik, que podemos construir.

Más información en: *www.fischertechnik.de/en*



BQ HEPHESTOS

Cuesta algo más de la mitad que su hermana mayor –el modelo 2– y para iniciarse en la impresión 3D es una alternativa perfecta.

Más información en: *www.bq.com*

486 €

En: *www.pccomponentes.com*

XYZPRINTING DA VINCI MINIMAKER

La versión más básica de la Da Vinci –en imagen– es apta para todos los públicos, pero hay otros modelos disponibles.

Más información en: *eu.xyzprinting.com*

237,96 €

En: *www.pccomponentes.es*

SILLAS GAMING

TT ESPORTS X-FIT

Comodidad, cuero sintético de alta calidad, base de aluminio... La X-Fit de Thermaltake, en su línea pro gaming TTesports, es la respuesta a los que buscan el máximo en una silla gaming.

Más información en: *www.ttesports.com*

299 €

En: *www.pccomponentes.com*

CORSAIR T1

Todo en la Corsair T1 está pensado para el máximo confort, con los apoyos precisos en las zonas clave del cuerpo.

Más información en: *www.corsair.com*

349,95 €

Consíguelo en: *www.game.es*

BULTACO GT 301

Robusta –soporta hasta 100 kg–, ergonómica, con un atractivo diseño y ajustable al máximo para disfrutar de las sesiones de juego durante horas.

Más información en: *bultacotechnology.com*

239,95 €

Consíguelo en: *www.game.es*

DRIFT DR200

Ruedas y base de metal, asiento basculante, respaldo reclinable hasta 160 grados y con un soporte de hasta 150 kg. ¡Lo aguanta todo!

Más información: *www.driftgaming.eu*

219,95 €

Consíguelo en: *www.game.es*

JUEGOS

EDICIONES DE COLECCIONISTA



39,95 €

Consíguelo en: www.game.es

TOTAL WAR WARHAMMER II

En su edición limitada o en la más espectacular Serpent God Edition, el último título de Creative Assembly es un auténtico juegazo de estrategia que hará las delicias de los fans de la saga.

■ **Más información en:** *www.totalwar.com*



119,99 €

En: getwarhammer2.totalwar.com

DESTINY 2

Una edición limitada que incluye, además del juego, el pase de expansión para el acceso a las dos, más extras digitales y físicos.

■ **Más información en:** *www.destinythegame.com*

79,95 €

Consíguelo en: www.game.es





WOLFENSTEIN II

Se trata, sin duda, de una de muestras ediciones de coleccionista favoritas de 2017, con un B.J. convertido en figura de acción, junto a varios objetos extra.

■ **Más información en:** *wolfenstein.bethesda.net*

79,95 €

Consíguelo en: www.game.es

SOUTH PARK
RETAGUARDIA EN PELIGRO

Uno de los JDR más divertidos de 2017 llega con una edición muy especial, con figura del Mapache y más extras.

■ **Más información en:** *southpark.ubisoft.com*

84,95 €

Consíguelo en: www.game.es



EDICIÓN STANDARD



44,95 €

Consíguelo en: www.game.es

CALL OF DUTY WWII

La acción bélica de «Call of Duty» regresa a la Segunda Guerra Mundial y al frente europeo.

■ **Más información en:** *www.callofduty.com*



34,95 €

Consíguelo en: www.game.es

STAR WARS BATTLEFRONT II

Más contenidos, una campaña individual y la perspectiva del lado oscuro de la Fuerza.

■ **Más información en:** *www.ea.com/battlefront_2*

49,95 €

Consíguelo en: www.game.es

FIFA 18

¿Es el mejor simulador de fútbol de la historia de la saga? Seguro que para los fans no hay duda.

■ **Más información en:** *www.easports.com/FIFA18*



34,95 €

Consíguelo en: www.game.es

NEED FOR SPEED PAYBACK

La más reciente entrega de la saga «NFS» nos devuelve a un mundo de carreras fuera de la ley.

■ **Más información en:** *www.ea.com/Need-for-Speed*



19,95 €

Consíguelo en: www.game.es

DISHONORED 2

Uno de los mejores títulos de acción del año, con una impresionantes rejugabilidad.

■ **Más información en:** *dishonored.bethesda.net*

COMPONENTES

PLACAS BASE INTEL



ASUS ROG RAMPAGE VI EXTREME

El top de gama de Asus para la nueva familia Intel Core X –compatible con i7 e i9– es un lujo al alcance de muy pocos, que quieran disfrutar de los procesadores más avanzados.

Más información en: *www.asus.com*

669 €

En: *www.pccomponentes.com*



261 €

En: *www.pccomponentes.com*

ASUS ROG MAXIMUS X HERO

Sólida y con un magistral equilibrio entre prestaciones y precio, es una gran placa base para los Intel de 8ª generación.

Más información en: *www.asus.com*

ASUS ROG STRYX X299 E GAMING

Una placa base de entrada para los fans de los Core X, realmente equilibrada y con unas estupendas prestaciones, a un precio muy atractivo.

Más información en: *www.asus.com*



344 €

En: *www.pccomponentes.com*

MSI X299 GAMING M7 ACK

La solidez de la construcción de las placas base de MSI es una de las características de este modelo para socket 2066, de excelentes prestaciones y gran precio.

Más información en: *es.msi.com*



389 €

En: *www.pccomponentes.com*

MSI Z370 GODLIKE GAMING

Si das el salto a los Intel Core de 8ª generación, no vas a encontrar nada como la Z370 Godlike Gaming, preparada para exprimir al máximo tu sistema. ¡Es una pasada!

Más información en: *es.msi.com*



519 €

En: *www.pccomponentes.com*

PROCESADORES



CORE I9 7980XE

¿Hay algo más potente que el i9 7980XE? Quizá no, pero tampoco hay nada más caro en la actualidad. Si solo vas a jugar, mejor mira otras opciones...

Más información en: *www.intel.es*



En: *www.pccomponentes.com*



CORE I7 8700K

El top de gama de los Core i7 de 8ª generación está pensado para los que gustan de trastear con el OC. Por algo menos tienes también la versión sin OC.

Más información en: *www.intel.es*

409 €

En: *www.pccomponentes.com*

COMPONENTES

PLACAS BASE AMD

ASUS CROSSHAIR VI HERO

Si eres de los que has pensado en pasarte a los Ryzen, este modelo de Asus está en lo más alto en cuanto a prestaciones para los nuevos procesadores de AMD.

■ **Más información en:** *www.asus.com*

243 €

En: *www.pccomponentes.com*



ASUS ROG STRYX X399 E GAMING

El modelo equivalente al de la página anterior, para procesadores Threadripper de AMD. Una placa excelente por un precio muy ajustado.

■ **Más información en:** *www.asus.com*

391 €

En: *www.pccomponentes.com*



MSI X399 GAMING PRO CARBON

Las sensacionales prestaciones y apps para OC de este modelo para Threadripper te permitirán convertirte en todo un pro.

■ **Más información en:** *es.msi.com*

389 €

En: *www.pccomponentes.com*







MSI X370 GAMING 7 ACK

MSI, por supuesto, tiene también sus modelos equivalentes a los vistos en la página anterior, para procesadores Ryzen. Una placa equilibrada y sensacional.

■ **Más información en:** *es.msi.com*

229 €

En: *www.pccomponentes.com*







RYZEN 7 1800X

Por fin AMD vuelve a codearse con Intel en lo más alto de los procesadores gaming, con un Ryzen 7 1800X que resulta estupendo en prestaciones.

■ **Más información en:** *www.amd.com/es*

417 €

En: *www.pccomponentes.com*



THREADRIPPER 1950X

El competidor directo de los Core i9 X, ofrece resultados excelentes en los test de rendimiento, por un precio realmente competitivo.

■ **Más información en:** *www.amd.com/es*

1009 €

En: *www.pccomponentes.com*

COMPONENTES

TARJETAS GRÁFICAS

ASUS GTX 1080 TI POSEIDON

Un modelo realmente único de la GTX 1080 Ti que permite refrigeración por aire –por defecto– o líquida –alternativa– en un solo producto. Muy interesante.

■ **Más información en:** *www.asus.com*

929 €

En: *www.pccomponentes.com*



GEFORCE TITAN XP STAR WARS

Un capricho absoluto para los muy, muy fans de Star Wars que se lo puedan permitir. Sí, son gráficas Titan Xp personalizadas como Imperio o Rebeldes. ¡Muy friki!

■ **Más información en:** *www.nvidia.co.uk/geforce/*

1200 €

En: *www.nvidia.co.uk/geforce*



899 €

En: *www.pccomponentes.com*

MSI GTX 1080 TI LIGHTNING Z

Es posiblemente el modelo más potente de GTX 1080 Ti que se pueda encontrar ahora mismo en el mercado, con la fiabilidad de MSI.

■ **Más información en:** *es.msi.com*



599 €

En: *www.pccomponentes.com*

SAPPHIRE RX VEGA 64

No todo es NVIDIA en el mundo de las gráficas, y AMD ha lanzado su modelo tope con esta Radeon RX Vega 64, que se encuentra a un precio muy interesante.

■ **Más información en:** *www.sapphiretech.com*

CAJAS



COOLER MASTER COSMOS C700P
CRISTAL TEMPLADO USB 3.0

Es una de las cajas más impresionantes y exclusivas de Cooler Master, uno de los fabricantes más reputados del mundillo. Y es una preciosidad.

■ **Más información en:** *coolermaster.eu*

299 €

En: *www.pccomponentes.com*

THERMALTAKE VIEW 71 USB 3.0
CRISTAL TEMPLADO RGB

Su espectacular diseño y la solución completa para refrigeración líquida hace de este modelo de Thermaltake una opción muy atractiva.

■ **Más información en:** *es.thermaltake.com*

199 €

En: *www.pccomponentes.com*

CORSAIR CRYSTAL 570X
RGB CRISTAL TEMPLADO USB 3.0 ROJA

Si quieres una caja con cristal templado sin dejarte el sueldo, este modelo de Corsair aúna diseño con una ventilación realmente sobresaliente.

■ **Más información en:** *www.corsair.com*

199,95 €

Consíguelo en: *www.game.es*



PHANTEKS ENTHOO ELITE
CRISTAL TEMPLADO USB 3.1

Sí, el precio es correcto. ¡Una caja que cuesta casi mil euros! Pero tiene su justificación en sus componentes y posibilidades de configuración.

■ **Más información en:** *www.phanteks.com*

999 €

Consíguelo en: *www.amazon.es*



REALIDAD VIRTUAL

GAFAS RV



OCULUS GO

Aunque aún no están disponibles –llegarán a comienzos de 2018–, son el salto a la RV de Oculus sin conexión al PC, como hardware propio.

■ **Más información en:** *www.oculus.com*

199 €

Consíguelo en: *www.oculus.com*

OCULUS RIFT

La gran rebaja que han dado las Rift puede ser el impulso que la RV doméstica de calidad necesitaba. Si has ahorrado, puede ser el regalo perfecto para descubrir el formato.

■ **Más información en:** *www.oculus.com*



449 €

Consíguelo en: *www.oculus.com*



LAKENTO MVR

Si tienes un smartphone, ya puedes disfrutar de la RV con las Lakento MVR. Su Black Edition v4 está, además, de rebajas.

■ **Más información en:** *www.lakento.com*

29,95 €

Consíguelo en: *www.lakento.com*

HTC VIVE

Siguen siendo más caras que las Rift –también más completas en su hardware–, pero las Vive de HTC también han dado un buen bajón de precio.

■ **Más información en:** *www.vive.com/eu*



699 €

Consíguelo en: *www.vive.com/eu*

MOCHILAS RV



2196,59 €

En: *www.pccomponentes.com*

MSI VR ONE

Los distintos modelos del VR One de MSI nos permiten lleva la RV encima –literalmente–, con un peso reducido y toda la movilidad.

■ **Más información en:** *es.msi.com*

ZOTAC VR GO

Zotac también se lanza a la RV portátil con el VR GO, que también con formato mochila es algo menos potente que el de MSI.

■ **Más información en:** *www.zotac.com*



2121,94 €

Consíguelo en: *www.amazon.es*

OMEN X COMPACT

Este es un modelo atípico, pues es un PC de sobremesa que puede funcionar como tal o sobre una mochila, para RV. Está de rebajas.

■ **Más información en:** *www.hp.com*



3299 €

Consíguelo en: *store.hp.com*



ZONA micromanía

¡Bienvenidos este espacio de los que compartimos la pasión por los videojuegos en las múltiples formas que nos brindan los títulos de PC!

ZONA MICRO PANORAMA INDIE

Quizá sobre decirlo, otra vez, pero nos topamos con un nuevo año lleno de juegos. Es como si se repitiera el ciclo. Pero hay algo que nos llama la atención: la calidad de los títulos indies vuelve a crecer. 2018 promete ser espectacular en juegos independientes.

AFTERCHARGER

Competición, robots y neón

Género: Acción **Idioma:** Inglés **Desarrollador:** Chainsawesome Games
Lanzamiento: Primavera 2018 **Web:** *afterchargegame.com*
INTERÉS:

Unos robots invisibles se han hecho con el mundo, pero lo grave no es que los engendros mecánicos busquen la supervivencia, sino que sus creadores se van a encargar de acabar con su propia obra. La lucha se desarrollará en grupos de tres jugadores, donde tomaremos el rol de cazadores o víctimas. Podremos ser robots invisibles que destruyen los extractores de energía. En el otro bando, los defensores se encargan de proteger las instalaciones, para que sus creaciones de metal no se hagan con todo. La fiesta empezará, si todo va bien, en primavera de 2018.



En «Aftercharge» nos las tendremos que ver con unos robots invisibles o sus creadores, según el bando que elijamos.

LIGHT FALL

Que no se nos escape la luz

Género: Plataformas **Idioma:** Inglés **Desarrollador:** Bishop Games
Lanzamiento: Marzo 2018 **Web:** *lightfallgame.com*
INTERÉS:



Nos puede gustar el desplazamiento en todas direcciones o la suavidad con que se mueve el protagonista de este impactante «Light Fall». Se trata de una pequeña joya que se hizo fuerte en uno de los PAX más productivos de los últimos tiempos. Los saltos entre plataformas visibles y las que aparecen cuando las necesitamos son pura magia, porque el mundo que nos descubre parece crearse conforme saltamos. Sus controles, eso sí, no parece que vayan a ser fáciles de dominar, pero parece que esa es también una importante parte del reto. Uno que ha maravillado a la crítica allí donde ha ido.

EN CAMPAÑA

DUAL UNIVERSE



Hace más de un año, «Dual Universe» superó los 500.000 dólares en su campaña de financiación colectiva. Ahora, la suma ha superado los seis millones, con una parte importante en manos de más de 10.000 contribuyentes, que esperan un juego grande con muchas opciones para desarrollar la vida en el espacio. Ciencia ficción, personalización e historias casi infinitas son lo que puede llegarnos. Aunque, de momento, no sabemos cómo acabará la conquista espacial de la campaña.
dualthegame.com

THE HORUS HERESY: BETRAYAL AT CALTH



Contamos con que la parte de Realidad Virtual no eclipse al resto de esta nueva incursión en Warhammer 40.000, porque la propuesta de Steel Wool Studios mezcla la estrategia en tiempo real, más o menos clásica, con lo que da de sí la última tecnología. Con ejemplos en el género que nos han sorprendido, pero que siempre se han centrado en la Realidad Virtual. Mientras se bajaba el listón en la parte jugable. Esta vez, partimos del acceso anticipado para aportar opiniones y que todo salga como dicta el Emperador.
betrayalatcalth.com

Con lo que ahora se llama nuevos géneros, incluido el tan de moda «Battle Royale», a veces nos olvidamos de la esencia de los juegos, desde la jugabilidad a la diversion más pura. Y es que no todo está inventado en los videojuegos. Incluso puede que solo hayamos escarbado un poco en lo que darán de sí en el futuro, con muchas e innovadoras plataformas. Pero tampoco paramos de volver a lo que conocemos y hemos disfrutado desde hace años. A esos títulos que bien podrían haber salido hace tres décadas, poor ejemplo. Claro, eso sí, con un aspecto muy distinto al que nos presentarían ahora. Sin millones de colores, resolución endiablada y mundos que no parecen acabar. Mejorar lo ya visto o innovar, he ahí la cuestión.

ÍNDICE DE CONTENIDOS DE LA ZONA MICROMANÍA

40 Panorama Indie
42 Work in progress
43 Sigue jugando
44 Free to Play
45 Coleccionismo

ZWEI: THE ARGES ADVENTURE

Rol japonés del que no se ve mucho aquí

Género: Rol **Idioma:** Inglés **Desarrollador:** Nihon Falcom
Lanzamiento: Enero 2018 **Web:** *xseedgames.com*
INTERÉS: ■■■■■■■■■



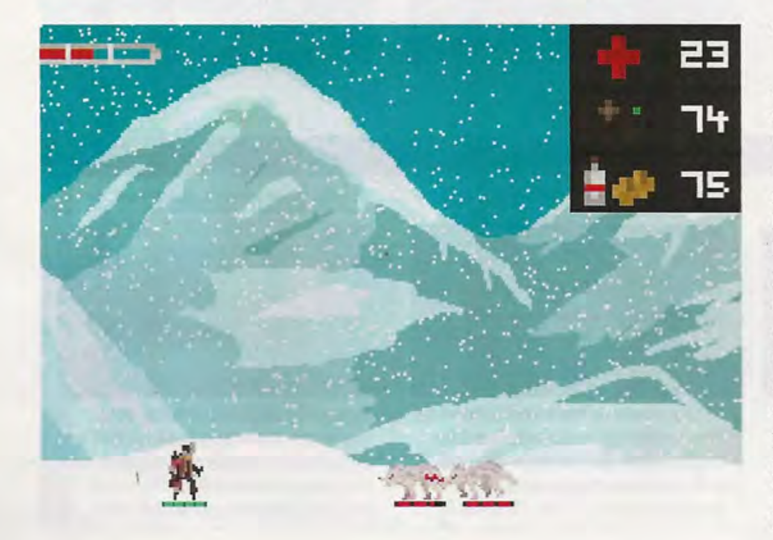
Quien huya de los juegos más japoneses y las consolas, tiene aquí una excusa para pasar página. Pero a nosotros nos encanta ver esta nueva incursión en algo de lo más habitual hace unas décadas. Aventuras llenas de magia, perspectiva casi cenital y gráficos hechos a mano. Así se nos presenta este juego de rol lleno de combates un tanto caóticos, como mandan los cánones. Sus personajes, la historia y todo el humor completan la esencia de algo que nunca parece cansarnos: elegir entre subir de nivel o guardarnos los recursos para otro momento.



BELOW ZERO

Al rico frío siberiano

Género: Aventura **Idioma:** Inglés **Desarrollador:** Pixel Star
Lanzamiento: Ya disponible **Web:** *lightfallgame.com*
INTERÉS: ■■■■■■■■



Los caracteres cirílicos no parecían ser suficiente como para dejar totalmente claro el frío que transmite este juego, y es que «Below Zero» es un título con un espíritu realmente único. En él vemos lobos a los que enfrentarnos entre píxeles que son nieve pura. ¡Casi se puede sentir el frío! El sistema de juego que nos ofrece el título de Pixel Star está basado en turnos y nos invita a controlar parámetros como la temperatura, la salud y el hambre. Con este dato ya nos hacemos una idea de qué puede pasarnos a la intemperie, en una lucha contra el tiempo y por los recursos.

PIXELMANÍA

JUMP GUNNERS



No es «Worms», pero algo tiene de su magia «Jump Gunners». Un título lleno de balas, animales pixelados y niveles para hasta cuatro jugadores.
nerdrage.co.uk

CROSSING SOULS



Una maravilla para quien viviera la década de 1980 y se viera todo el cine posible, incluido el de serie B. ¡Menuda aventura nos espera en febrero!
crossingsoulsthegame.com

8-BIT ADVENTURES 2



La parte de rol y los píxeles de esta aventura están ya a disposición de todo el mundo con la demo del juego, otro imprescindible con paleta limitada.
8bitadventures2.com

WARGROOVE



Hay que aprovechar estos turnos con aire de consola, porque no sabemos cuándo volverán a un PC cercano. ¿Será otro clásico instantáneo?
wargroove.com

El caso de «SuperHot» es un poco doloroso, porque en cada plataforma tiene algo que da envidia a los demás. Eso sí, en PC disponemos de la experiencia más completa, con y sin Realidad Virtual. Aunque no es esta la noticia, sino su continuidad con más contenido.

SUPER HOT: MIND CONTROL DELETE

Queremos más referencias al Amiga

■ **Género:** Acción ■ **Idioma:** Inglés ■ **Estudio:** SUPERHOT Team ■ **Disponible:** 2018 ■ **Precio:** Por determinar ■ **Web:** *superhotgame.com*
INTERÉS: ■■■■■■■■■■

La idea de «Superhot» nos apasiona. Incluso si lo jugamos en una pantalla normal y corriente. Porque lo que realmente nos hizo fanáticos del juego fue su Realidad Virtual. Incluso hay quien alardea de no volver a jugarlo en la forma tradicional. Pero pongámonos en situación. Este título se merece probarlo y exprimirlo. Sentir cómo pasan los segundos cuando nos movemos y ver todo en pausa, mientras observamos el entorno. Hasta aquí, esto es lo vivido en «Superhot».



Los niveles de Superhot tienen mucho que decir entre los polígonos que nos presenta. Solo debemos observar, si la tensión nos lo permite.

Más el próximo año

Para 2018, el equipo responsable de esta maravilla se ha propuesto darnos más. Con una ampliación que va a llegar de forma independiente y bajo el título de «Superhot: Mind Control Delete». Un nombre muy sugerente, que puede apretarnos un poco más el cerebro en cada partida. Como si no tuviéramos bastante con la propuesta original. Para quien lo tenga, la expansión será gratuita, con todos sus terminales y disquetes.

Ya lo tenemos en Steam Early Access. Las actualizaciones se verán cada mes, junto a explicaciones en boca de los desarrolladores. Este es el nivel de compromiso de los creadores, respecto a los jugadores. Tampoco faltan detalles como el nuevo personaje jugable, docenas de niveles, una inteligencia artificial renovada o animaciones más fluidas. Solo nos queda esperar a ver qué armas nuevas, modificadores o niveles están en el tintero. Con un juego más vivo que nunca.







DEMOS

DESTINY 2



Con el juego a nuestra disposición, en todos sus aspectos, llegar al nivel siete de esta demo nos resultará poco y seguro que nos convence para comprarlo.
■ *destinythegame.com*

LOST SPHEAR



Tokyo RPG Factory, la marca de Square Enix, presenta este anticipo de su aventura llena de artefactos y recuerdos que tendremos a la venta en 2018.
■ *square-enix.com*

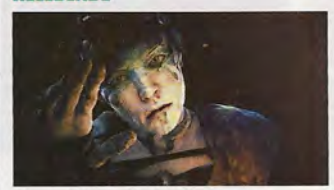
WOLFENSTEIN 2



Otra demo que nos deja con ganas de comprar el juego. Aunque hacerlo es muy recomendable, tanto si has vivido los anteriores como si no.
■ *wolfenstein.bethesda.net*

DIARIO DE DESARROLLO

HELLBLADE



El modelo independiente de Ninja Theory ha traído un juego espectacular. Se acaban sus diarios con un resumen de sus planes.
■ *ninjatheory.com*

SURVIVING MARS



En uno de los vídeos de Paradox sobre su gestor espacial nos hablan de la jugabilidad. De cómo crear colonias y gestionar los recursos.
■ *survivingmars.com*

WARTILE



El tablero de «Wartile» promete estar listo en febrero y sus responsables hablan de lo que cocinan en torno a estas miniaturas virtuales.
■ *wartile.com*

BLACK DESERT ONLINE



Es uno de los juegos online más impresionantes que hemos visto y llega desde Oriente para hacerse un hueco en nuestros PC.
■ *youtu.be/yPBlqqIVDGw*

Al recibir la saga «Forza» en PC también nos hicimos con su colección de coches. Una que no para de crecer, como tiene que ser. Tampoco se queda quieto «PUBG», el juego de moda, que añade un mapa... ¿Para qué comprar juegos si podemos exprimir los que tenemos?

FORZA MOTORSPORT 7

No es broma, tenemos pack de Doritos

Género: Conducción **Idioma:** Español **Estudio:** Turn10 **Disponible:** 5 de diciembre de 2017 **Precio:** 9,99€ **Web:** *forzamotorsport.net* **INTERÉS:**

Con diciembre hemos visto que llegaban novedades para «Forza Motorsport 7». Entre otras, mejoras a nivel de conducción, aunque de primeras ya parece un título muy optimizado.

Las mejoras incluyen la habilidad de dar hasta 1.000 vueltas o correr durante 24 horas para cualquier tipo de carrera en el juego. Pero no faltan coches nuevos, con el pack de Doritos. Este incluye todo camino, coches de otro tiempo, como el Bugatti Type 35 de 1926 o un BMW 328 chapado a la antigua.







Las calles de Río se ven a un ritmo muy particular con el Chevy de 1955 que se ha añadido a «Forza Motorsport 7» con el pack Doritos.

PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS

Como si no fuera ya grande

Género: Acción **Idioma:** Español **Estudio:** Bluehole Inc.
Disponible: Acceso anticipado **Precio:** 29,99€ **Web:** *battlegroundsgame.com*
INTERÉS:

Ya sabemos, más o menos, lo que da de sí «PUBG». Pero que quede claro: esto no ha hecho más que empezar. La llegada de la versión 1.0 es un paso más. «PlayerUnknown's Battlegrounds» crece con más opciones a la hora de escalar. Recibe un mapa nuevo en un desierto. Es más estable y se ve mejor.



DESTINY 2 LA MALDICIÓN DE OSIRIS

Llega contenidos nuevos y de pago

Género: Acción **Idioma:** Español **Estudio:** Bungie **Disponible:** Ya disponible
Precio: 19,99€ **Web:** *destinythegame.com*
INTERÉS:

Lo que le faltó a «Destiny» durante mucho tiempo fueron contenidos nuevos. Ahora, con la segunda entrega, esto se ha paliado, pero ya están aquí los extras, con un viaje a Mercurio para enfrentarnos a los Vex. La historia de los universos infinitos, con posibilidad de elegir uno a medida tiene su gracia.



MODS

HALF-LIFE 2
MMOD



El clásico se vuelve más rico a nivel visual con este mod, que suma armas, movimientos y mucho más.
moddb.com/mods/hl2-ep2-enhased-mod

THE ESCAPISTS 2
EDITOR DE PRISIONES



Es un editor para el juego, pero con todo lo que se nos ocurre, no podíamos dejar pasar este anuncio. ¿Qué piensas hacer con tanto poder?
team17.com

FALLOUT 4
HORIZON 1.4



Este mod ofrece una lista muy larga de modificaciones, que cambian el equilibrio del juego desde la base.
nexusmods.com/fallout4/mods/17374

COUNTER-STRIKE GO
CLASSIC OFENSIVE



Uno de los mejores mods del año, que vuelve atrás en el tiempo para que juguemos al estilo original.
moddb.com/mods/counter-strike-classic-offensive

El modelo Free2Play funciona, aunque haya cambiado mucho en los últimos tiempos y tengamos variaciones de todos los colores. Pero no dejamos de tener juegos que solo necesitan el esfuerzo de descargarlos, por nuestra parte, para empezar a jugar.

SAVAGE HUNT

El profeta del dragón

Género: Rol **Idioma:** Inglés **Estudio:** Runewaker **Lanzamiento:** 8 de noviembre 2017 **Web:** *savage-hunt.com*
INTERÉS:

Si en «Monster Hunter» nos da por buscar monstruos, que pueden ser de cualquier tipo, en «Savage Hunt» el objetivo se centra en dragones. Esas bestias que pueden helar, quemar o derretir casi cualquier cosa. No dejan de ser un buen reclamo, en tiempos donde se busca el más difícil todavía. En diseño de personajes y bestias, aunque muchas veces no se consiga la originalidad.

En el caso de «Savage Hunt», su lanzamiento nos ha tenido desconcertados. Con fechas que parecían poco realistas, pero que han terminado por cumplirse. Con esto, estamos ante una nueva experiencia que sigue la estela de «Dragon's Prophet». Un juego donde buscar, cazar, capturar, domar y montar dragones era lo suyo. Pero quizá no estemos ante algo novedoso. Más bien se trata de una actualización de lo que ya conocíamos. Eso sí, con más de 600 dragones que comprar, porque este es el modelo que sigue el juego.

Al apartado visual y técnico le queda trabajo, mucho para nuestro gusto. También a la experiencia online, aunque los inicios siempre son difíciles. Pero como oferta free2play, frente a otras que son de pago y también invitan a comprar dentro de la partida, nos parece interesante. Crecer junto a tu dragón, personalizarlo casi todo y surcar los aires mientras destruimos ciudades nos atrae desde los tiempos de «Thanatos».



Desde los primeros compases del juego ya vemos dragones y nos enfrentamos a ellos, pero el objetivo es hacernos con todos.





APÚNTATE A LA BETA

SEA OF THIEVES



Con la versión alfa abierta, probar a navegar con «Sea of Thieves» se ha convertido en algo sencillo. Sobre todo, con las novedades que han llegado en los últimos meses al juego de RARE. Como controlar el barco uno solo, en lugar de recurrir a una tripulación completa. ¿Te enrolas?
seaofthieves.com

THE CREW 2



El juego de conducción, pilotaje, navegación y todo lo que quieran en Ubisoft se ha retrasado hasta verano de 2018, desde ese 16 de marzo que ya teníamos marcado. Sin embargo, antes de que llegue a las tiendas podremos echarle un vistazo a su espectacular apuesta con la beta.
thecrew-game.ubisoft.com

ACTUALIZADOS

BATTLERITE



Stunlock Studios no para y coloca «Battlerite» en los 23 campeones.
sf.my.com

PLANET COASTER



El Aniversario de «Planet Coaster» trae una actualización a la versión 1.4, con editor.
planetcoaster.com

SOMA



Si te gustan las películas de miedo, el modo seguro te ayudará en «SOMA».
somagame.com

THE DIVISION



La versión 1.8 nos permite ver una nueva zona oscura en «The Division», con nuevo contenido.
ubisoft.com

GWENT



Más de 100 cartas se suman al juego de CD Projekt. Llegaron el pasado 11 de diciembre.
playgwent.com

Aún estamos a tiempo de hacer regalos. A nosotros no nos importa si, de repente, nos cae una edición limitada con el arte de Studio Ghibli. Aunque sea porque nos lo regalamos a nosotros mismos. El obsequio, en este caso, es tenerlo para PC.

NI NO KUNI 2: EL RENACER DE UN REINO. KING'S EDITION

Una obra de arte que se disfruta hasta sin jugar

Género: Rol **Idioma:** Español **Estudio:** Level 5 **Disponible:** 3 de noviembre 2017
Precio: 159,95€ **Web:** *game.es* **INTERÉS:**

Hace cuatro años nos perdimos el nacimiento de este cuento de Studio Ghibli y Level 5. El cine y los videojuegos, los dibujos animados y la interactividad, llegan al PC, y lo hacen con una edición que es digna de un rey.

«Ni no Kuni 2: El Renacer de un Reino King's Edition» incluye el juego completo en formato físico. Viene con la caja normal, pero también con una de metal. No faltan las figuras, que forman un diorama bautizado como "The Evolution of a King". Aunque, en realidad se trata de una caja de música que gira y mide 20 cm. No perdemos de vista el libro de arte. En 148 páginas tenemos una obra que interesará hasta a quien no tenga interés por jugar. Un vinilo con una composición de Joe Hisaishi, el Blu-ray con el cómo se hizo y el pase de temporada completan el pack.



DE COMPRAS

SEVEN: THE DAYS LONG GONE



Este lanzamiento para PC nos deja emprender una aventura en el Imperio Vetall, con esta edición coleccionista que añade la BSO, un libro de arte y un póster.
xtralife.es

HARLEY QUEEN

Sabemos que Pixel Pals tiene ya una colección enorme, pero no dejamos de querer algunos como este de Harley Queen, ahora que suena a serie de TV.
game.es

STAR WARS DARTH VADER ANUAL



Antes de lo que pasa en los comics de Darth Vader, el protagonista de la serie tampoco tiene desperdicio. Los Shu-Torin pueden estar preocupados.
game.es

MINECRAFT CREEPER

Jugar a «Minecraft» con mando, en PC, no es lo normal. Hasta en Xbox One se puede usar ratón y teclado. Pero este controlador especial hará las delicias de muchos.
store.microsoft.com

PARA TU COLECCIÓN

DRONES STAR WARS DE PROPEL

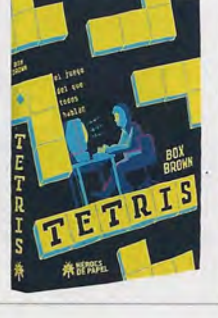
Puede que el precio de estos drones te parezca excesivo. Sobre todo, para las versiones más complejas. Hablamos de cerca de 300€. También los hay más accesibles, alrededor de 100€, pero sin la coletilla de "pro". Nos invitan a crear batallas estelares, porque disponen de armas y un software que lleva la puntuación.
propelrc.com



LECTURAS

TETRIS

Vivir la llegada de «Tetris» a nuestras vidas es historia. Para quien no lo vea bien, solo hay que preguntarle si ha jugado alguna vez a «Tetris». Sorprende la respuesta más de lo que parece. Como lo hace este libro por lo que significó la obra más importante de Alexey Leonidovich Pajitnov. El autor de referencia en New York Times, Box Brown, cuenta muchas historias que han acompañado al juego, y como documento periodístico e histórico, es digno de estudio.
heroesdepapel.es



Evento: OG Series University **Juegos:** LoL, Hearthstone y Clash Royale **Fechas:** Desde el 5 de noviembre 2017 **Lugar:** 47 universidades **Más detalles:** *ogseriesuniversity.com*

OG SERIES UNIVERSITY TEMPORADA 3



Una de las iniciativas en eSports que más hace, con menos, vuelve a ponerse en portada del sector. Porque en la Universidad se aprende también a jugar.

Cuando estudiar y jugar no está reñido, nos acordamos de esta iniciativa universitaria, con el nombre de Anderground S.L. como valedores de uno de los torneos más interesantes en eSports. Aunque OG Series University es mucho más que eso.

El polideportivo Magariños de Madrid, casa del club Estudiantes de Baloncesto, fue un escenario de lujo. Pero eso fue para celebrar el final de la segunda temporada de OG Series University. El torneo que enfrenta, en la tercera y vigente edición, a nada menos que 47 universidades. «League of Legends» y «Hearthstone» suman un tercer eSport, Clash Royale. Así, con la fase de inscripción terminada, podemos empezar a pensar en la competición. Riot está también muy cerca de lo que suceda en el torneo. Esto incluye becas económicas para los que ganen.

Como en ocasiones anteriores, habrá cuatro finales de conferencia y una Final Four. Más de 300 universitarios vivirán una experiencia única, con viaje incluido. Aparte de optar a las series universitarias europeas. Toda una gira que no solo busca mejorar la profesionalización en eSports. También, que tengan una base sólida a todos los niveles.





Más de 300 universitarios se suman a las nuevas competiciones y finales de la temporada 3 de OG Series University.

SALÓN DE LA FAMA



ALEJANDRO "MOPOZ" FERNÁNDEZ-QUEJO

Según cuenta el mismo "Mopoz", siempre ha querido dedicarse a los videojuegos, ha sido su sueño y ahora lo ha conseguido. Y ha sido gracias a «Counter Strike: Global Offensive», al que ha jugado desde pequeño. En el equipo xPerience empezó su carrera, con apenas un par de meses desde que se dio a conocer. De ahí pasó a un referente en España, Wizards, donde coincidió con otros grandes jugadores de la escena española. Más adelante, con KPI consiguió llevarse los ESL Masters y, junto a sus compañeros, ha acabado finalmente en Movistar Riders. El club con sede en Madrid le ha dado este 2017 otra vez el título, junto al de MVP en la competición.



Junto al equipo Movistar Riders, Mopoz se ha convertido en un referente de «CSGO» en España, tras ganar experiencia en KPI, Wizards o xPerience.

■ **Evento:** The Game Awards ■ **Juego:** Overwatch ■ **Fecha:** 7 de diciembre 2017 ■ **Más detalles:** *thegameawards.com*

¿«OVERWATCH» ES EL MEJOR DEL AÑO?



Los premios de la industria internacional, desde Estados Unidos, dan por ganador al juego de Blizzard en su categoría de competitivo.



Desde The Game Awards se quitan la responsabilidad de distinguir entre eSports y deportes electrónicos. Lo hacen con una categoría que define los juegos competitivos. Es decir, no se meten a diferenciar entre deportes tradicionales convertidos a videojuegos, como «FIFA» o «MotoGP», frente a los que non tienen representación en el mundo real, «League of Legends». Pero esto no ha eliminado la polémica. Pues uno de los títulos que más críticas ha recibido en 2017, «Overwatch», se ha hecho con el galardón al mejor del año. La categoría de juegos competitivos no sabe de plazas de pago o cantidades astronómicas para participar en ligas.



■ **Evento:** Worlds 2017 ■ **Juego:** League of Legends ■ **Fecha:** 4 de noviembre 2017 ■ **Más detalles:** *lolesports.com*

COREA NO DEJA LUGAR A DUDAS

Aunque hubiera ilusión, Corea vuelve a dejar clara su superioridad en «League of Legends», con una final espectacular en China.

Las cosas en China se hacen a lo grande. Nunca habíamos visto un estadio como el que albergó la final de los Worlds 2017 de «LoL». Todo era enorme, incluidos los participantes, que han demostrado estar en otra galaxia. La de los equipos Samsung Galaxy y SK Telecom T1. Los primeros se hicieron con el torneo, con un resultado de tres victorias y ninguna derrota. El nido de pájaro, estadio nacional de Pekín, vivió otra vez la magia que dejó en los Juegos Olímpicos de 2008. Los casi imbatibles segundos, club compatriota de los campeones, recibían su castigo el pasado noviembre. Pero todos hemos ganado con el mayor espectáculo de los eSports, hasta la siguiente ocasión.





LIGAS PRINCIPALES DE E-SPORTS



LVP

Si quieres seguir en directo los enfrentamientos de una de las ligas nacionales con más solera, no dejes de pasar por la web de la LVP. Hay torneos diarios.
Web: *www.lvp.es*
Retransmisiones: *www.twitch.tv/lvpes*

ESL - SPAIN

La mayor compañía de eSports del mundo; mueve una enorme cantidad de jugadores y reparte cuantiosos premios.
Web: *play.eslgaming.com/spain*
Retransmisiones: *www.twitch.tv/esl_spain*

GAME ESPORTS

Una competición profesional que reúne las marcas Game Stadium y Game Arena, asociada con la cadena de comercios especializados y heredera de SocialNAT.
Web: *esports.game.es*

OGSERIES UNIVERSITY

La liga universitaria de eSports regresa en una nueva temporada con torneos para «League of Legends» y «HearthStone» entre otros títulos, enfrentando a 16 equipos.
Web: *www.ogseriesuniversity.com*

EL TERMÓMETRO

CALIENTE



WESG PASA POR BARCELONA
La World Electronic Sports Games (WESG) estuvo en Barcelona del 22 al 26 de noviembre de 2017, con aNouC otra vez en competición o 279800$ en premios.
twitch.tv

75 MILLONES
Los seguidores de la final de «League of Legends», en los Worlds 2017, sumaron nada menos que 75 millones de personas, con la semifinal como partido de oro.
lolesports.com

TEMPLADO



BASKONIA SE QUEDA
La Super Liga Orange de «CS: GO» contará con el equipo ThunderX3 Basconia, tras vencer a Alphaphas, que aspiraban al ascenso.
bknesports.com

FAKER EN THE GAME AWARDS
Puede que «Overwatch» se llevara el premio al mejor juego, pero el mejor jugador es Faker, si nos fijamos en su título. Es todo un fenómeno mundial.
thegameawards.com

FRÍO



LIGA DE FIFA 18
Los inicios fallidos de la VFO 2017-2018, Virtual Football Organization, han hecho que la competición nazca con polémica. Pero parece que ya está en marcha.
vfospain.com

CRIPTOMONEDAS EN ESPORTS
La legislación local puede no alcanzar el negocio de las apuestas en eSports. Ejemplos como el de Unikrn, con su criptomoneda, dan cuenta de ello.
unikrn.com

GAME ENGINES

HISTORIA Y EVOLUCIÓN DE LOS MOTORES

El desarrollo de juegos es una tarea compleja, marcada por la constante evolución tecnológica. Los creadores necesitan simplificar su trabajo con estas tecnologías y centrarse en los aspectos más creativos. Y una pieza clave son los motores de juego.

Entre la abundante información que los aficionados a los videojuegos reciben hoy en día sobre sus juegos favoritos, hay bastante cantidad de datos técnicos. En las reviews y previews se habla de números, detalles y datos sobre las características del producto que van más allá de su contenido, guion, diseño, jugabilidad, diseño visual, o comercialización y monetización. Se habla de resoluciones, "fps" (frames per second, o imágenes por segundo), de efectos de físicas y partículas. Hay equipos dentro del periodismo de videojuegos, como Digital Foundry, que analizan hasta el mínimo detalle las texturas, algoritmos de antialiasing, tiempos de carga, calidad de color, o estabilidad del rendimiento de los videojuegos más punteros; incluso estudian las diferencias de cada juego en las diferentes plataformas en las que se lanza.

Esto no es algo exclusivo de ahora –ya en los años 80 y 90 del pasado siglo, muchas compañías incluían detalles técnicos como herramienta de marketing para dotar a sus juegos de un halo de sofisticación y "estar a la última".

A día de hoy, uno de los datos técnicos fundamentales que forman parte del diálogo entre desarrolladores, periodistas y jugadores, es el de los motores de videojuegos utilizados. Electronic Arts presume de su motor "Frostbite", inicialmente desarrollado por su estudio DICE en Suecia para los juegos de la saga «Battlefield». Kojima Productions realizó todo tipo de cabriolas publicitarias para describir el potencial de su "Fox Engine", utilizado en juegos recientes de las sagas «Metal Gear» o «Pro Evolution Soccer». Dos de los nom-



¿ES UNITY 3D EL MOTOR MÁS POPULAR DEL MOMENTO?

Unity es el Game Engine comercial más conocido y usado en todo el mundo. Creado originalmente en exclusiva para ordenadores de Apple, Unity supo aprovechar el nacimiento de los smartphones para posicionarse como la herramienta más asequible y completa que permitía aprovechar las posibilidades de estos dispositivos sin tener que desarrollar exclusivamente para cada uno de ellos. A día de hoy Unity ofrece capacidades de programación en el lenguaje C#, y todo un abanico completo de facilidades para crear juegos en 2D, 3D, con multijugador, para ordenadores, consolas o móviles. Unity fue pionero en ofrecer su Asset Store, un servicio en el que usuarios del Unity pueden vender al resto de la comunidad sus propios modelos 3D, texturas, o completas soluciones de programación para tareas como efectos de partículas, materiales complejos o editores de animación.



bres y logotipos más habituales en la presentación de nuevos videojuegos son "Unity" y "Unreal Engine". En foros, los fans se enzarzan en discusiones sobre el motor que consideran más avanzado. Pero, ¿qué es un motor de videojuegos?

> **"Hace décadas, cada juego se creaba de cero y cada estudio desarrollaba su propio motor"**

La base de programación de un videojuego

Los videojuegos vivieron su primera explosión como producto comercial en los años 80. Las primeras consolas de Atari o Philips, y los ordenadores personales de 8 bits (Sinclair ZX Spectrum, Commodore 64, etc) eran plataformas de videojuegos completamente diferentes entre sí. Algunas disponían de componentes hardware dedicados a mejorar las posibilidades gráficas de los videojuegos, mientras que otras se apoyaban en diseños de propósito general. Cada plataforma era única, y cada juego que se creaba tenía que intentar exprimir al máximo las posibilidades tan limitadas con las que contaba. No olvidemos que, por ejemplo, la memoria disponible para un juego completo en aquella época era apenas una fracción del espacio dedicado a un solo icono de cualquier app o juego que instalamos en nuestros smartphones modernos.

La industria y la técnica de la creación de videojuegos se estaba inventando sobre la marcha. Cada nuevo juego se programaba prácticamente desde cero, y cada equipo de programación trabajaba a su propia manera, con su estilo y preferencias. En conversaciones casuales o por amistad que pudieran surgir, los programadores podían compartir ideas y técnicas, pero en general cada equipo era un mundo aparte, y cada juego también.

A medida que los juegos crecían en complejidad y exigencias de calidad, algunos aspectos de la programación de un juego se empezaron a consolidar y reutilizar de un juego para otro. La programación de un juego de naves, un comecocos o una aventura gráfica, eran muy diferentes, pero si todos iban a necesitar música... ¿no sería buena idea que cada juego tuviera su propia partitura, aunque reutilizara el código que toca la música? Poco después, un programador reutilizaría para otros juegos sus rutinas de sprites (gráficos móviles que representan a nuestro personaje, enemigos, etc). Con la populari-



«Astro Marine Corps» era un juego de Dinamic, que presumía de múltiples tecnologías "FX" en la propia carátula del juego.



La saga «Heretic» fue una de las pioneras en utilizar los motores de id Software. Los jugadores más veteranos recordarán este giro de fantasía a l motor de «Doom».

zación de las aventuras gráficas, sus relativamente bajos requisitos técnicos, y su estructura basada en texto, ordenes sencillas y gráficos ilustrativos, llegarían los primeros motores para crear de juegos de aventuras: «PAWS», «GAC» y el más conocido de todos: «SCUMM» de LucasArts.

¿Qué hay dentro de un motor de juego?

Un motor de juego –Game Engine– contiene una serie de librerías de programación que no están dirigidas exclusivamente a implementar las características de un juego concreto, sino que se pueden usar para muchos juegos diferentes. Además de estas librerías de programación, un motor habitualmente debe incluir una serie de herramientas o programas de utilidad que permiten realizar tareas comunes para la creación de juegos: componer gráficos, construir escenarios y niveles, o modificar las propiedades del gameplay tales como por ejemplo puntos de vida o daño.

Durante bastantes años, los motores de juego más populares estaban dedicados a crear juegos dentro de un género más o menos concreto. Además de los mencionados motores para aventuras gráficas, compañías como id Software decidieron vender o licenciar a otros desarrolladores la tecnología desarrollada para sus propios FPS (juegos en primera persona o "First Person Shooter"). De esta forma, por ejemplo, el motor de juego del archiconocido «Doom» fue utilizado por Raven Software para crear su saga «Heretic».

En la segunda mitad de los 90, id lanzó la impresionante saga «Quake», y continuó con el proceso de licenciar la tecnología a otros desarrolladores. El fácil acceso a la tecnología de gráficos 3D y juego en red proporcionada por estos motores compensaba con creces el hecho de que los desarrolladores que usan un motor están limitados, dentro de un orden, al conjunto de características desarrolladas por id para sus juegos. Esta oportunidad fue aprovechada por nuevos equipos como los entonces desconocidos Valve Software, que usaron el motor de «Quake» para crear su primer «Half-Life» y revolucionar el género de los shooters.

A la vez que id Software licenciaba los motores de sus propios juegos sin dedicarle esfuerzo adicional, otra compañía, Epic Megagames, tenía una idea más ambiciosa: darle la vuelta a la ecuación, y construir un motor como producto comercial de uso general, que además usarían internamente para hacer sus propios juegos. Así nacio Unreal Engine, que casi 20 años después sigue siendo uno de los motores más potentes y populares de la industria.



«PAWS», o «Professional Adventure Writing System», era uno de los "parsers" más potentes de los años 80 y 90 del s. XX, para diseñar aventuras.

> **"Estudios como id o Epic comenzaron a licenciar sus motores a varias compañías"**

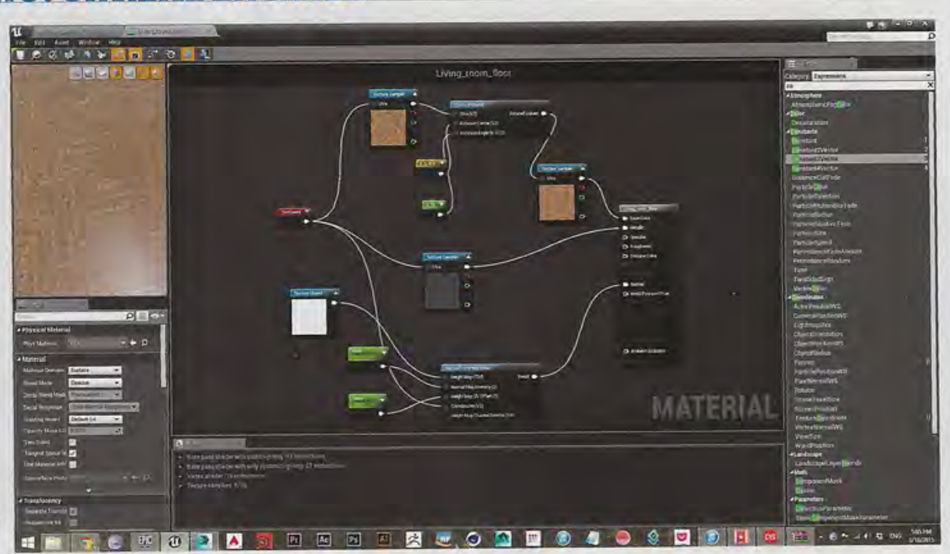
¿Game Engine o Graphics Engine?

En paralelo a los esfuerzos de Epic e id Software, la llegada de aceleradoras 3D para ordenadores personales, o integradas en consolas, hizo patente que muchos estudios no contaban con el "know-how" o presupuesto para desarrollar sus tecnologías con este nuevo hardware. Así, compañías como Rendermorphics, Criterion o NDL comercializaron librerías de programación que se ocupaban de la representación de modelos, animaciones y texturas aprovechando el hardware de la plataforma. Estas librerías se suelen denominar "motores gráficos", porque se ocupan exclusivamente de la presentación visual, pero no del resto de necesidades generales que requiere un videojuego.

A medida que la potencia de los ordenadores y consolas crecía, también lo hacia el nivel de exigencia a la hora de representar los universos de los juegos, no solo a nivel visual sino también en su simulación y en el detalle con el que los objetos interactúan entre ellos. Así, aparecen en escena también motores especializados de física como Havok o Ageia (después conocido como PhysX), que permiten representar el movimiento y las colisiones entre objetos de forma realista. Y motores de Inteligencia Artificial, como Morpheme o Euphoria, dedicados a ofrecer mayor complejidad y riqueza de com-

EL MOTOR MÁS VETERANO: UNREAL ENGINE 4

Unreal Engine es el gran "abuelo" de los motores de juego comerciales, pero la edad le ha sentado muy bien. Siempre en la vanguardia de la tecnología gráfica con sistemas como Physically Based Rendering, Unreal Engine originalmente se ofrecía sólo a grandes estudios con mucha solvencia económica. Hace unos años, y seguramente preocupados por el auge de Unity, cambiaron completamente el chip y pasaron a ofrecer el motor, herramientas y todo el código fuente con el que está programado, de forma libre y gratuita para cualquier desarrollador; sólo exigen el pago de royalties una vez que los juegos creados con el motor se comercializan y generan beneficios. Otro aspecto único de Unreal Engine es su sistema de Blueprints, un sistema visual de programación muy potente, pero extremadamente sencillo de manejar, que permite a diseñadores y programadores poco experimentados implementar lógica y gameplay de manera intuitiva.



portamiento y animación a los personajes de los juegos.

Algunas de estas tecnologías, como Renderware de Criterion o GameBryo de NDL, expandieron sus funciones hasta alcanzar la categoría de Game Engines completas, mientras que otras se mantuvieron en su campo limitado, resolviendo problemas muy especializados y siendo un buen complemento a los motores de juego más generales.

Los Game Engines en la actualidad

Como hemos visto, hay motores de juego que han crecido desde librerías de programación especializadas; otros han sido creados a partir de aislar las partes más generales del código y herramientas de juegos previos; y otros son motores no comerciales, utilizados en exclusiva por las compañías que los han creado. Un último tipo de motores de juego, herederos de aquellos editores de aventuras conversacionales o de herramientas de programación clásicas como el Div Games Studio (creado en España por Daniel Navarro) o el AMOS BASIC del Commodore Amiga, son productos concebidos desde el principio como un entorno de programación completo para hacer juegos. Además de lenguajes de programación, incluyen utilidades y facilidades para crear y editar contenidos del juego, tales como imágenes, sprites, mapas y escenarios, o complejos árboles de animación y comportamiento para la Inteligencia Artificial de los personajes. El gran representante de esta última categoría es sin duda Unity 3D, pero hay otros motores muy conocidos y de gran éxito comercial: más sencillos, como GameMaker de Yoyo Games, o más especializados en géneros o tipos de juego, como RPG Maker o el reciente Visual Novel Maker.

El coste económico de comprar, licenciar y/o utilizar un Game Engine también ha evolucionado a lo largo del tiempo. El precio de los motores de id Software para la saga «Quake» se estimaban en más de medio millón de dólares, que era un porcentaje muy significativo del presupuesto para un juego de la época; y Unreal Engine no le iba a la zaga. La situación ha cambiado mucho, y estos motores resultan accesibles a miles de pequeños desarrolladores, incluso de forma gratuita para usos no comerciales, pagando con royalties o con suscripciones, o comprando sólo aquellos módulos u opciones que cada desarrollador necesita, como por ejemplo para dar soporte a consolas como la PS4 o Nintendo Switch.

Hoy día, la disponibilidad de Game Engines potentes y asequibles es una pieza clave en el desarrollo de juegos indie y en la viabilidad económica de los gigantescos juegos AAA. ¿Ya sabes cuál es tu motor favorito? **J.A.**


RPG MAKER es un motor de juego bastante potente dedicado al rol, bien conocido por los aficionados al género, que permite hacer sus pinitos a los más osados.

> **"Los motores más potentes son hoy en día gratuitos y utilizan royalties o suscripciones"**

EL EXPERTO





JAVIER ARÉVALO

- **Director Académico del Área de Videojuegos de U-tad y desarrollador de juegos** con más de 30 años de experiencia.
- **Comenzó su carrera** en desarrollo de videojuegos profesionales **durante la "Edad de Oro"** de los ordenadores de 8 bits, **en la década de 1980.**
- Desde entonces, ha desempeñado numerosos roles como **Game Designer, Programador, Director Técnico y Productor de Juegos AAA, PC, consola y móviles,** en compañías como **Pyro Studios, High Voltage Software o Radical Entertainment.**
- Entre sus proyectos más notables se incluyen **«Stardust», «Speed Haste», la saga «Commandos», «Praetorians» [Prototype] o «Super Soccer Club».**



En España también se crean motores de juego, como el clásico DIV Games Studio, desarrollado por Daniel Navarro en 1998 para crear juegos en MS DOS.


Cry Engine es un motor de juego nacido de la saga «Crysis». Es extraordinariamente potente y los resultados que llega a ofrecer en el apartado visual son incomparables, pero otros motores se han ido poniendo a la altura en los últimos tiempos.

EN PORTADA

X-WING VS TIE FIGHTER

La Fuerza era muy poderosa hace 20 años

No, no era la primera vez que podíamos pilotar un X-Wing. Ni tampoco que hacíamos lo propio con un TIE Fighter. Y es que Star Wars ha sido un clásico en los videojuegos desde... Pues desde el mismo momento en que nacieron las recreativas, la verdad. Pero en PC habíamos pilotado ya las naves rebeldes e imperiales en juegos de LucasArts, aunque solo en uno de los dos bandos... Hasta que llegó «X-Wing vs TIE Fighter», que unió la esencia de las mecánicas de los juegos anteriores, pero añadiendo más calidad gráfica –resolución 640x480 en 16 bit, ¡casi nada!–, audio en calidad CD –algo muy novedoso entonces– y, sobre todo, la gran revolución: juego en red local y por módem, gracias a la colaboración de Microsoft y su Internet Gaming Zone. Algo realmente novedoso y que empezaba a marcar el camino de las luchas que hoy vivimos en, por ejemplo, el reciente «Battlefront II».

En Micromanía 29 LucasArts nos permitió conocer los primeros detalles de este juegazo que tantos fans arrastró y tantas batallas nos llevó a vivir jugando con amigos –que en ocasiones estuvimos a punto de perder debido a los piques– y que nos demostró el enorme poder de la Fuerza en el PC.





¡Sí, había que matar rebeldes! Pilotar las naves del Imperio era toda una gozada, hace ya 20 años.

Todas las naves importantes de la trilogía original aparecían en el juego, y podíamos pilotarlas sin límites en combates a muerte.



MICROMANÍA 29, TERCERA ÉPOCA
Cuando leas esto ya se habrá estrenado "Los últimos Jedi", pero hace 20 años ya vivimos todas esas guerras en primera persona gracias al juego que ocupaba la portada del número 29: «X-Wing vs TIE Fighter» ya nos hizo sentir la Fuerza.

EL PERSONAJE

MAX DAMAGE

Puede que a muchos no les suene, porque lo que les interesaba, sin más, era dedicarse a atropellar a todo lo que se moviera, pero Max Damage era ni más ni menos que el protagonista –bueno, uno de ellos– del mítico «Carmageddon». Puede que también la polémica que levantó el juego en su momento distrajera la atención del sádico Max, pero seguro que si recuerdas la portada de la caja del juego, te sonará...



DESTACADO CARMAGEDDON

¡Sangre, gasolina y polémicas sin fin!

Nunca fue la intención de sus desarrolladores, que buscaban más bien una diversión en plan gamberro pasada de vueltas, pero la polémica acompañó a «Carmageddon» desde antes de su lanzamiento, como dejamos patente en las noticias del juego aparecidas en Micromanía hace 20 años. En SCi no eran ajenos a ello, pues un juego en el que te dedicabas a correr sin límites, incluso atropellando todo lo que se cruzara en tu camino, no era para todos los públicos. Pero pocos reconocieron el homenaje a la película de los 70 "La Carrera de la Muerte del año 2000", su verdadera inspiración.



¿Podían ser cuatro píxeles una apología de la violencia? Sí, según muchos hace 20 años. «Carmageddon» no era un juego para todos, no...



última hora

MICROMANÍA

CARMAGEDDON
Políticamente incorrecto

SCi
En preparación: PC CD
ARCADE

Cuando, hace unos meses, comenzaron a llegar hasta nuestra redacción las primeras informaciones sobre el nuevo proyecto de SCi, «Carmageddon», todo hacía prever que la compañía inglesa se encontraba embarcada en un desarrollo realmente sorprendente, sobre todo por su "delicada" temática. Sin embargo, no podíamos pensar entonces que toda la violencia gratuita que parecía encerrar el juego, resultara tan divertida en la práctica, como pudimos constatar cuando un representante de SCi, Bob Burridge, nos visitó hace escasas fechas.

HABLAMOS CON... BOB BURRIDGE,
DIRECTOR DE VENTAS PARA EUROPA DE SCI

"El gran reto del PC en Europa es ampliar su participación en el mercado de los videojuegos"

NET YAROZE

¡Quién sabe! Es posible que alguno de los más importantes desarrolladores actuales dieran sus primeros pasos con Net Yaroze. Se trataba de una magnífica iniciativa de Sony que, con PlayStation como formato, ponía en manos de los aficionados la posibilidad de crear software para la consola. Una edición especial –negra– de la consola y el kit de desarrollo sobre PC, eran su base.



Net Yaroze

LA PLAYSTATION NEGRA



MICROMANÍA 29 TERCERA ÉPOCA

No todo era Star Wars hace 20 años -bueno, ni ahora-. Las aventuras y los juegos de acción llenaban parte de las páginas de Micromanía.



EL RETO de la supervivencia

Dragon Lore II

DRAGON LORE II

La continuación de la aventura de Cryo -seguro que muchos recuerdan a la compañía gala- llegaba en forma de Patas Arriba en el número 29.



Legacy of Kain
EL SEÑOR DE LAS TINIEBLAS

LEGACY OF KAIN

El carismático Kain y su fantástico universo de vampiros volvían en «Legacy of Kain». Un juego que nos ofrecía acción, aventura y mucha, mucha sangre.



FUNKY sobre ruedas

Interstate'76

INTERSTATE '76

Pocas veces nos hemos topado con un juego tan molón como «Interstate'76», con su estética, ritmo, banda sonora y acción con estilo de "road movie" de los 70.



Redneck Rampage
MATANZA EN LAS MONTAÑAS

REDNECK RAMPAGE

No todos los juegos de acción son iguales. Algunos son tan divertidos y delirantes como «Redneck Rampage» nos demostró hace 20 años. ¡Paletos y muchas armas!

EN PORTADA STRANGLEHOLD

¡Con el estilo de John Woo!

Hace una década la tecnología visual en PC había evolucionado ya lo suficiente como para ofrecer entornos realista y casi cinematográficos en los juegos. Y en 2007 no hubo un juego más cinematográfico que «Stranglehold». Y no solo por su protagonista, el inspector Tequila virtual que Chow Yun Fat hizo popular en la mítica "Hard Boiled", sino porque el juego estaba apadrinado y dirigido por el mismísimo John Woo, que aportaba su peculiar y único toque al título de Midway.

Ademas de ser una especie de secuela espiritual y virtual de la película de 1992, John Woo nos hizo experimentar la acción en el PC con un estilo único. Reminiscencias del "tiempo bala" de Matrix –aquí llamado "tiempo Tequila"–, pudimos descubrir en primicia cómo sería un juego que era intensidad pura.

Los movimientos y acciones de Tequila eran pura poesía cinematográfica: saltos, disparos, deslizamientos, caídas, peleas. Mientras, los escenarios explotaban, todo reventaba, saltaba por los aires, quedaba destrozado y las piruetas y acrobacias que podíamos hacer mientras no dejábamos de disparar nos hacían quedarnos sin aliento.

«Stranglehold» aportaba al género un estilo único heredado del cine y que el propio Woo adaptó al videojuego con gra pericia. Además, se trataba de uno de los primeros títulos que se desarrollaron con Unreal Engine 3 –y de los más avanzados, por tanto, técnicamente, en su día–, gracias a lo cual se pudieron poner en práctica muchas de las ideas del director que, de otro modo, no hubieran sido posibles. Hoy en día sigue siendo un estupendo título de acción, pese al tiempo transcurrido.



El "tiempo Tequila" ralentizaba la acción, a lo "Matrix", mientras el protagonista se lanzaba por el aire.

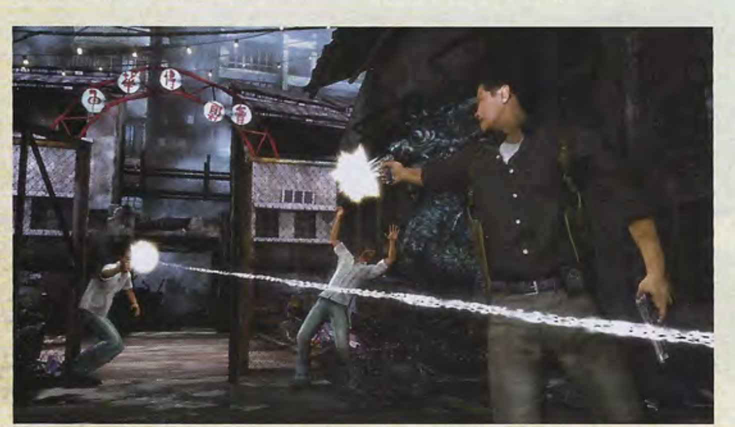


En «Stranglehold» todo explotaba y saltaba por los aires, mientras los escenarios se caían a pedazos.



MICROMANÍA 148, TERCERA ÉPOCA

¡La de acción que vivimos en el número 148! Hace 10 años la portada de la revista fue tomada al asalto por la acción más cinematográfica, con el «Stranglehold» apadrinado por el mismísimo John Woo y con la imagen de Chow Yun Fat.



Las balas dejaban estelas en el aire y Tequila parecía bailar cada vez que saltaba a cámara lenta para cargarse a sus enemigos. ¡Eso era acción con estilo!

EL PERSONAJE
JOHN WOO

El hoy ya venerable director de cine asiático –71 años– es responsable de algunas películas de enorme éxito como "Cara a Cara", "Paycheck" o la mítica "Hard Boiled", con la aparición de chow Yun Fat como el inspector Tequila, papel que repetiría –aunque virtual– en «Stranglehold». La concepción violenta, pero con estilo, de la acción de su cine, es una marca de la casa de un director que es todo un mito.



DESTACADO
HELLGATE LONDON

Brexit, no. En Londres se vivía el... ¡Hellxit!



Pocos juegos causaban tanta expectación y se desarrollaban tan en secreto como «Hellgate London», que era el primer –y a la postre, único– proyecto de Flagship Studios. El estudio se formó con ex miembros de Blizzard –como Eric Schaefer, Bill Roper y David Brevik, entre otros– y era una arriesgada apuesta por hacer un estilo más oscuro y moderno del rol y la acción que inspiró a la saga «Diablo». Pudimos hablar con el equipo en exclusiva y disfrutar de los primeros detalles de un juego muy ambicioso, y que pese a ser estupendo apareció lastrado por bugs técnicos. Un título que merece ser recordado y jugado, pese a sus defectos.





JUEGOS ONLINE

«World of Warcraft», «El Señor de los Anillos Online», «Star Wars Galaxies», «Vanguard Saga of Heroes», «Final Fantasy XI»... Estos eran algunos de los MMO que estaban más en boga hace una década –bueno, alguno sigue muy vivo hoy– y que reunimos en un reportaje especial en el número 148. La fantasía era la reina, pero también la ciencia ficción se dejaba notar.







MICROMANÍA 148 TERCERA ÉPOCA

Estábamos de celebración en el número 148 dando los premios a los mejores juegos del año anterior, además de descubrir heroínas y goblins.



HOBBY PREMIOS 2007

¡Lo bien que nos lo pasamos en los Hobby Premios de 2007! Compañías, estudios, famosos y muchos premios para los mejores títulos del año anterior.



LARA CROFT TOMB RAIDER ANNIVERSARY

Sí, Lara se reinventaba una vez más con una nueva aventura, que sin embargo rendía homenaje a la misma saga, como en la indumentaria de la protagonista.



S.T.A.L.K.E.R. SHADOW OF CHERNOBYL

El renovador «STALKER» nos ofrecía una compleja aventura en un mundo de juego enorme, así que nada mejor que una solución repleta de consejos y ayudas.



OVERLORD

Más que prometedor y divertido parecía ser el «Overlord» de Codemasters, que se dejó ver en preview en las páginas del número 148 de Micromanía.

CLÁSICOS DE VUELTA

JAZZ JACKRABBIT



Antes de que Epic fuera el Epic que conocemos hoy, lanzaba juegos como «Jazz Jackrabbit», que vuelve desde 1994 para que disfrutemos de su acción y plataformas.
www.gog.com/game/jazz_jackrabbit_collection

EPIC PINBALL THE COMPLETE COLLECTION



Y seguimos con otro clásico de Epic. El genial «Epic Pinball» nos proporcionó muchísimas horas de diversión dándole a los bumpers. Por poco más de 5 euros lo puedes tener.
www.gog.com/game/epic_pinball_the_complete_collection

CONQUEROR AD 1086



Cambiamos a la estrategia y el rol históricos de «Conqueror AD 1086». Un clásico de Activision que nos lleva a la Edad Media para que forjemos un imperio.
www.gog.com/game/conqueror_ad_1086

Nuevos juegos de estilo clásico, junto al regreso de sagas míticas que han hecho historia en multitud de formatos de consola y PC. Todo eso, y un poco de hardware retro. ¿Qué más se puede desear?

VUELVE EN 2018 MEGA MAN 11

¡Capcom anuncia novedades en la mítica saga por partida doble!

Género: Plataformas **Idioma:** Español (por confirmar)
Estudio/compañía: Capcom **Lanzamiento:** Finales de 2018 **Precio:** Por confirmar
Más información: *megaman.capcom.com* **INTERÉS:**

Ha sido uno de los personajes que ha sobrevido a prácticamente toda la historia del videojuego. O casi. En total, han sido 30 años de plataformas, robots, scroll lateral, disparos y velocidad de vértigo con el sello de Capcom. «Mega Man 11» llegará a finales de año plagado de novedades y usando un estilo visual creado a mano y jugabilidad 2.5D, pero no llegará solo. Para el próximo verano Capcom ha anunciado 8 nuevos juegos de la serie «Mega Man X». Si eres fan de la saga, en 2018 lo vas a pasar en grande. *megaman.capcom.com*



«MegaMan 11» será más bonito que nunca. Capcom ha confirmado que los nuevos diseños de personajes y escenarios estarán dibujados totalmente a mano.



La jugabilidad de «MegaMan 11» ofrecerá novedades importantes con el uso de una perspectiva 2.5 D, que hará más desafiante cada partida.



Veremos el nuevo juego prácticamente en todos los formatos. Aparecerá en las consolas de Sony, Nintendo y Microsoft, además de en PC, a finales de 2018.

RETRO CON MANO ARTESANA



TIME MACHINE BY TOAD

Es justo lo que estás viendo: una consola artesana retro, fabricada en madera. Esta es la tercera versión de la Time Machine by Toad. El proyecto surgió en 2015 con una campaña de crowdfuning. Tras dos años y 1500 máquinas vendidas, llega esta versión, con más de 400 juegos clásicos instalados. Hay varios modelos, disponibles en la web oficial. Se basan en Raspberry Pi 3B, usan tarjetas microSD y cuestan 199.99 €.
www.toad.es



ACCION ARCADE TOTAL EN TOWER 57

De vuelta en la época dorada de las recreativas

■ **Género:** Acción ■ **Idioma:** Español (textos) ■ **Estudio/compañía:** Pixwerk/11 bit studios ■ **Lanzamiento:** Ya disponible
■ **Precio:** 11.99 € ■ **Consíguelo en:** *store.steampowered.com/app/530950/Tower_57* **INTERÉS:**

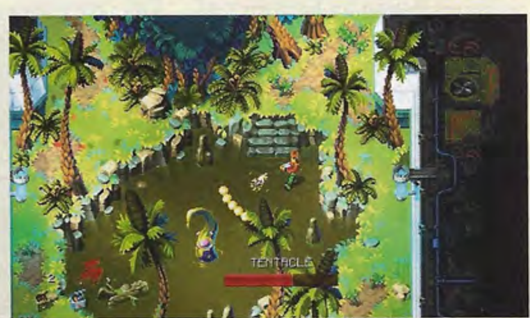




Acción pura sin más excusa ni argumento que la diversión y la destrucción. ¿Hemos olvidado la esencia de los juegos arcade de siempre? Pixwerk no, y lo demuestra con «Tower 57», lanzado en noviembre en Steam. Es un juego de acción cenital de doble palanca, ambientado en un futuro distópico dieselpunk, donde las megatorres es lo único que queda de la civilización. Y hasta la inexpugnable Tower 57 iremos armados hasta los dientes para liarla parda. Los personajes son de lo mejor, con ejemplos tan absurdos como un Abraham Lincoln con piernas biónicas. ¡Empieza a disparar sin más!
tower57game.com



El sensacional apartado gráfico de «Tower 57» nos devuelve a la época dorada de las recreativas a los grandes juegos de acción de Amiga y otras máquinas de 16 y 32 bit.



Además de jugar en solitario «Tower 57» ofrece un modo cooperativo que es realmente divertido y frenético. Es la pura esencia del arcade de hace décadas.

LA WEB DEL MES

RETRO ENTRE AMIGOS



Retro entre Amigos es una página de lo más animada en lo que se refiere a noticias de actualidad retro. Sus podcast, información de eventos, reflexiones y artículos resultan de lo más interesantes para los amantes del retro, incluso en aquellas secciones que no ofrecen una actualización frecuente. En todo caso, se nota la pasión por el mundillo retro y la preocupación por estar al día con la información más relevante. Seguro que si te animas a echarle un vistazo, volverás con asiduidad.
■ *www.retroentreamigos.com*



Aunque no es la sección más actualizada, una de las más interesantes de la web es la dedicada a la Retromúsica, con referencias a auténticas leyendas del software.



REVOLUCIÓN EN LAS CONSOLAS RETRO



GAMESHELL

Clockwork es una compañía china que ha arrasado en su objetivo de financiación en Kickstarter para su GameShell, una consola retro cuyo diseño se inspira en GameBoy, pero será bastante más sofisticada. Incluirá versiones preinstaladas de «Doom», «Cave Story» y otros, y entre sus características ofrecerá modelos con diseño modular, para ser personalizados. Todo en Kickstarter:
■ *http://kck.st/2ig6cnm*





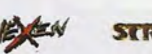
Cave Story

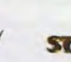


DOOM









LA NUEVA REALIDAD MIXTA

La gran apuesta de Microsoft

La última actualización de Windows 10 estrena la Realidad Mixta. Que no te confunda el nombre, pues se trata de auténtica realidad virtual. Con menos cables, sin sensores externos, y más barata. ¿Merece la pena?

El pasado 17 de octubre Windows 10 estrenó la Realidad Mixta o Windows Mixed Reality. Un extraño nombre para lo que en realidad es una evolución de la realidad virtual que conocemos. Microsoft lo llama Realidad Mixta porque sus gafas tienen una cámara que permite grabar el entorno real y mezclarlo con objetos virtuales.

La visión de Microsoft

Con la actualización Windows 10 Fall Creators Update, Microsoft ha integrado la realidad virtual en Windows 10, bajo el nombre de Realidad Mixta. Por supuesto, Oculus Rift y HTC Vive son 100% compatibles con Windows 10, pero aquí estamos hablando de un nuevo ecosistema formado por hardware de distintas marcas, apps integradas en Windows 10 y juegos y experiencias exclusivas, además de compatibilidad con Steam VR.

Las gafas actuales necesitan sensores externos para funcionar, que sirven para detectar nuestra posición en el entorno virtual. Emplean muchos cables, mucho espacio libre y la calibración es complicada.

Las gafas de realidad mixta ya incorporan los sensores, así que requieren menos espacio para usarse, solo usan un cable y se calibran en minutos.

El hardware

Lenovo, Samsung, HP, Acer y Dell ya han confirmado el lanzamiento de gafas de realidad mixta. Todas tienen un hardware similar y usan los mismos mandos con sensores de movimiento.

El dato más significativo es que las gafas de realidad mixta ofrecen más resolución que las actuales. HCT Vive y Oculus Rift tienen una resolución de 2160x1200 píxeles. Como sabemos, para crear el efecto 3D se generan dos imágenes para cada ojo, así que la resolución horizontal se reduce a la mitad. Por tanto, la resolución real es de 1080x1200 píxeles. En las Realidad Mixta las gafas tienen una resolución de 2880x1440 píxeles, con una resolución real de 1440x1440 píxeles.

Las gafas de HTC y Oculus tiene una pantalla OLED, mientras que casi todas las mixtas son LCD. La tecnología OLED no deja rastro, así que los movimientos son mucho más suaves y realistas cuando mueves la cabeza. Las primeras reviews de las gafas de realidad mixta indican que la pantalla LCD tiene algo de "blur" en ciertos juegos. La excepción son las Samsung HMD Odyssey, que poseen una pantalla AMOLED y tienen una calidad de imagen superior.



Los sensores 6DOF están situados en las gafas y los mandos. Detectan giros completos en los ejes X, Y y Z.

Un aspecto importante es el rango IPD, es decir, la distancia interpupilar. Oculus Rift, HTC Vive y Sansung Odyssey permiten ajustarlo por hardware, pero el resto solo por software. Si tus ojos quedan fuera del rango solo enfocarás bien en el centro, salvo si las gafas permiten ajustar físicamente este valor.

La Realidad Mixta de Microsoft, llamada Windows Mixed Reality, promete ir más allá de los juegos. Pero éstos serán clave para aumentar sus ventas.

El resto de características son similares. La velocidad de refresco llega a 90 Hz en todas y el ángulo de visión es similar. Rift alcanza los 100 grados frente a los 95 /110 grados de la Realidad Mixta y los 110 grados de Vive.

Sin sensores externos

Otra diferencia importante, al menos a nivel de uso, son los cables y el espacio de instalación. Las gafas de HTC y Oculus exigen dos sensores externos (tres para una detección de 360 grados), cada uno con un cable USB, además del cable de las gafas.

Las gafas de Realidad Mixta disponen de sensores "inside-out", integrados en las gafas, con Seis Grados de Libertad (6DOF). Usan un acelerómetro, giroscopio, magnetrómetro y sensor de proximidad para detectar el movimiento de la cabeza y la posición con respecto a los mandos, también con sensores hápticos. Esto elimina los sensores externos, los cables adicionales y la complicada calibración. Solo necesitan un cable USB/ HDMI y se calibran en 5 minutos.

La gran pregunta es: ¿los sensores integrados ofrecen la misma experiencia que los externos? Las primeras reviews indican que el sistema funciona, pero a veces presenta pequeños fallos cuando te mueves muy rápido o realizas giros de 360 grados.

REQUISITOS MÍNIMOS	OCULUS RIFT / HTC VIVE	REALIDAD MIXTA	REALIDAD MIXTA ULTRA
SISTEMA OPERATIVO	Windows 7 / 8/ 10	Windows 10 Fall Creators Update	Windows 10 Fall Creators Update
PROCESADOR	Intel i5-4590 / AMD FX 8350 o superior	Intel i5-7200U (portátil)	Intel i5-4590 / AMD Ryzen 5 1400
RAM	4 GB	8 GB DDR3	8 GB DDR3
TARJETA GRÁFICA	NVIDIA GTX 970 / AMD R9 290 o superior	Intel HD 620, NVIDIA MX150, NVIDIA 965M	NVIDIA GTX 960 o GTX 1050 / AMD RX 460 o 560
VISOR	HDMI 1.4 o DisplayPort 1.2	HDMI 1.4 o DisplayPort 1.2	HDMI 2.0 o DisplayPort 1.2
USBS	1 USB 2.0 + Sensores externos	1 USB 3.0	1 USB 3.0
BLUETOOTH (MANDOS)	4.0	4.0	4.0

Tabla de requisitos mínimos, comparando los visores actuales de RV con las dos opciones propuestas por Microsoft.

El mando

Todas las gafas de Realidad Mixta, independientemente de la marca, usan los mismos mandos de control, desarrollados para esta plataforma.

Cada mando tiene un sensor 6DOF, lo que significa que reconoce giros de 360 grados en los tres ejes X, Y y Z. Además cada mando posee un stick, un touchpad, un gatillo y un par de botones de acceso a menús.



Ya hay docenas de juegos y aplicaciones en la sección Windows Mixed Reality de la Microsoft Store de Windows 10.

Requisitos mínimos

Una de las mejores bazas de la Realidad Mixta es que los requisitos de hardware son mucho más bajos, pero tiene trampa. Lo que ha hecho Microsoft es crear dos "ligas". Lo que llama Realidad Mixta, a secas, y Realidad Mixta Ultra.

La Realidad Mixta funciona incluso en portátiles con chips gráficos integrados Intel HD. Por el contrario, la Realidad Mixta Ultra tiene unos requisitos muy similares a Oculus Rift o HTC Vive, pues necesita un i5 de 4 núcleos, 8 GB de memoria y una tarjeta gráfica GTX 960 o 1050.

En Ultra se puede jugar a 90 fps, la imagen es más suave y realista, además de ofrecer mejores gráficos, y la opción de ver en el monitor lo que aparece en el visor de las gafas. También permite grabar vídeos y capturar fotos.

Windows 10 ofrece en la Microsoft Store una app gratuita llamada Windows Mixed Reality PC Check que chequea tu PC y te dice si está preparado para la Realidad Virtual Mixta.

El software

Un aspecto clave para que la Realidad Mixta triunfe, es que disponga de software suficiente. Microsoft lo sabe, y por eso ha hecho que sea compatible con todas las experiencias de RV anteriores. Ya hay más de 20.000 aplicaciones compatibles, incluyendo los juegos de Steam VR, vídeos de 360 grados, o un entorno virtual llamado "Room" en donde puedes ver películas o abrir páginas webs o el correo.

¿Mejora lo presente?

La Realidad Mixta aporta algo más de definición, menos requisitos técnicos, más libertad de movimiento y menos cables. HTC y Oculus ofrecen una pantalla de más calidad (pero menor resolución) y un sistema de detección de movimientos más perfecto. A nivel de juegos, aunque habrá exclusivos por ambos lados, los títulos más importantes saldrán en todas las plataformas.

Cada plataforma tiene cosas buenas y cosas malas, y su importancia depende de tus preferencias. ¿Con cuál te quedas?

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS	OCULUS RIFT	HTC VIVE	REALIDAD MIXTA
Compañías implicadas	Oculus, Facebook, Samsung	HTC, Valve	Microsoft, Samsung, HP, Lenovo, Acer, Dell
Tipo de Pantalla	OLED	OLED	LCD / AMOLED
Resolución combinada	2160x1200 pixeles	2160x1200 pixeles	2880 x 1440 píxeles
Resolución real	1080x1200 píxeles	1080x1200 píxeles	1440x1440 píxeles
Tasa de refresco	90 fps	90 fps	90 fps
Ángulo de visión	360 grados	360 grados	360 grados
Campo de visión	100 grados	110 grados	105 - 110 grados
Sensores de las gafas	No facilitado	32	Sí
Sensores de posición	1 (Constellation)	2 (Lighthouse)	No
Mandos	Oculus Touch	2 controles Hápticos con 24 sensores de movimiento	2 controles hápticos
Puertos USB exigidos	1 x USB 2.0, 3 x USB 3.0	3 o más USB 2.0	1 USB 3.0
Cámara frontal	No	Sí	Sí
Realidad aumentada	No	Sí	Sí
Sonido 3D	Sí	Sí	Sí. Audio espacial 7.1
Sistema operativo	Windows 7 SP1 o superior	Windows 7 SP1 o superior	Windows 10 Fall Creators Update
Precio	449 €	699 €	450 - 550€

Estas son las caracteristicas principales del hardware de Realidad Mixta, comparado con el de Oculus Rift y HTC Vive.

GAFAS DE REALIDAD MIXTA

Ya se han puesto a la venta 5 gafas de Realidad Mixta. En España se pueden conseguir en las tiendas online de cada marca, o en Amazon.



Samsung HMD Odyssey

Las gafas Samsung HMD Odyssey son las más avanzadas. La principal diferencia está en la pantalla dual de 3.5 pulgadas en cada ojo, la única con tecnología AMOLED, que garantiza un mejor contraste y pureza de los colores y, especialmente, la ausencia de blur o imágenes borrosas. Tienen también más resolución que el resto, 2880x1600 píxeles, y un mayor campo de visión.

Son las únicas que disponen de auriculares AKG de alta calidad con sonido espacial de 360 grados, micrófono integrado en el casco, y ajuste físico del rango IPD.

Son las mejores gafas de Realidad Mixta que hay ahora, pero también las más caras. Aún no están a la venta en España.

INFOMANÍA

- **Resolución:** 2880 x 1600 píxeles
- **Tipo de pantalla:** 2 x AMOLED de 3.5 pulgadas
- **Tasa de refresco:** 90 Hz
- **Campo de visión:** Hasta 110 grados
- **Sensores en las gafas:** 6DOF
- **Mandos incluidos:** Sí
- **Conexiones:** 1 x USB 3.0
- **Auriculares incluidos:** Sí. Cascos AKG
- **Ajuste físico rango IPD:** Sí

499 Dólares

goo.gl/yx6E4o

INFOMANÍA

- **Resolución:** 2880 x 1440 píxeles
- **Tipo de pantalla:** 2 x LCD de 2.89 pulgadas
- **Tasa de refresco:** 90 Hz
- **Campo de visión:** Hasta 105 grados
- **Sensores en las gafas:** 6DOF
- **Mandos incluidos:** Sí
- **Conexiones:** 1 x USB 3.0
- **Auriculares incluidos:** No
- **Ajuste físico rango IPD:** No

477€ en Amazon

www.acer.com/ac/es/ES/content/series/wmr

Acer Headset

Acer fue la primera compañía que presentó sus gafas Windows Mixed Reality. Lleva tiempo trabajando en ellas, y se nota es aspectos como la diadema ajustable con doble acolchamiento o el visor que se levanta, para ver el exterior sin quitarte las gafas.

La pantalla es ligeramente más pequeña que la de Samsung, y es LCD. Parra funcionar a 90 fps requiere que la tarjeta sea HDMI 2.0. Si es HDMI 1.4, funciona a 60 fps.

No incluye auriculares, así que debes usar los tuyos propios a través de una clavija de 3.5 mm que tienen las gafas.



OCULUS RIFT Y HTC BAJAN DE PRECIO



Ocus Rift y HTC Vive quedan fuera del ecosistema de la Realidad Mixta, aunque ellas mismas tienen su propia plataforma, son totalmente compatibles con Windows 10, y compartirán muchos de sus juegos.

Una de las bazas de la Realidad Mixta, su menor precio, se ha quedado en nada con la brutal bajada de HTC Vive y, especialmente, Oculus Rift, que ha reducido su precio a la mitad y además incluye dos mandos Oculus Touch, aunque ha eliminado el gamepad de Xbox One.

Esto es lo que ofrecen actualmente HTC y Oculus:

Oculus Rift: Gafas Oculus Rift, 2 sensores externos, 2 mandos Oculus Touch, cables y 7 juegos gratis: Lucky's Tale, Medium, Toybox, Quill, Dead and Buried, Dragon Front, and Robo Recall. Precio: 449€

HTC Vive: Gafas HTC Vive, 2 sensores externos 2 mandos hápticos, cables, y el juego Fallout 4 VR. Precio: 699€

INFOMANÍA

- **Resolución:** 2880 x 1440 píxeles
- **Tipo de pantalla:** 2 x LCD de 2.89 pulgadas
- **Tasa de refresco:** 90 Hz
- **Campo de visión:** 110 grados
- **Sensores en las gafas:** 6DOF
- **Mandos incluidos:** Sí
- **Conexiones:** 1 x USB 3.0
- **Auriculares incluidos:** No
- **Ajuste físico rango IPD:** No

321 € sin mandos **508 €** con mandos en la tienda Dell

goo.gl/5Nec2d

Dell Visor

Las gafas Dell Visor se acaban de estrenar en España, y es uno de los pocos modelos que actualmente puedes comprar con o sin mandos. Es recomendable comprarlos ya que la mayoría de los títulos los utilizan.

El visor es muy parecido al de Acer, con dos pantallas LCD de 2.89 pulgadas, y se puede levantar para ver el mundo real sin quitarte las gafas. Una de sus características es que utilizan lentes Fresnel de alta calidad, y su campo de visión es de 110 grados. También destacan por su comodidad. El resto del hardware es el estándar en la Realidad Mixta. No incluye auriculares.



HP Headset

El visor de HP se ajusta a los estándares de Windows Mixed Reality, sin aportar ninguna novedad técnica. Posee dos pantallas LCD de 2.89 pulgadas con resolución de 2880 x 1440 píxeles, con ángulos de visión que varían entre 90 y 100 grados, según la potencia de tu PC. Incluye los dos mandos habituales, pero no tiene auriculares. El cable HDMI incluido es de 4 metros, para que puedas moverte con total libertad. Incluye en exclusiva el juego «Arizona Sunshine».



INFOMANÍA

- **Resolución:** 2880 x 1440 píxeles
- **Tipo de pantalla:** 2 x LCD de 2.89 pulgadas
- **Tasa de refresco:** 90 Hz
- **Campo de visión:** Hasta 100 grados
- **Sensores en las gafas:** 6DOF
- **Mandos incluidos:** Sí
- **Conexiones:** 1 x USB 3.0
- **Auriculares incluidos:** No
- **Ajuste físico rango IPD:** No

470 € en Amazon

www8.hp.com/us/en/campaigns/mixedrealityheadset/overview.html

INFOMANÍA

- **Resolución:** 2880 x 1440 píxeles
- **Tipo de pantalla:** 2 x LCD de 2.89 pulgadas
- **Tasa de refresco:** 90 Hz
- **Campo de visión:** 110 grados
- **Sensores en las gafas:** 6DOF
- **Mandos incluidos:** Sí
- **Conexiones:** 1 x USB 3.0
- **Auriculares incluidos:** No
- **Ajuste físico rango IPD:** No

449 € Tienda Lenovo y Amazon

www3.lenovo.com/es/es/lenovo-explorer/

Lenovo Explorer

Con solo 390 gramos, las gafas Lenovo Explorer son las más ligeras de la Realidad Mixta. No es un factor determinante pero tras un tiempo de uso, el menor peso se agradece.

Pese a su menor tamaño la pantalla es la misma que en el resto de marcas, con un ángulo de visión de 110 grados, mayor que el resto.

Incluye los dos mandos hápticos, pero no los auriculares. Como las gafas de Acer el visor se puede levantar, para no tener que quitarte las gafas cuando quieres ver el mundo real. Ya está a la venta en España con soporte técnico en nuestro país, a un precio de 449€.



¡ESTE PORTÁTIL PUEDE CON TODO!

MSI GE63VR 7RF RAIDER

Producto: Portátil gaming **Precio:** De 1799 € a 2195 € **Más información:** MSI **Web:** *es.msi.com*



Los portátiles gaming de MSI son cada vez más potentes y versátiles. Y **el GE63VR 7RF Raider es de lo más equilibrado en su hardware, con un precio ajustado**. Llama la atención lo robusto que es, al tiempo que ligero. Su potencia es tremenda y apenas se recalienta gracias al Cooler Boost 5, más silencioso de lo que se pueda imaginar. Puede con todo, incluso con la RV. En las pruebas con HTC Vive funcionó como la seda, y en los juegos más recientes su rendimiento gráfico es brutal. ¡Un pepino portátil!

INTERÉS

NUESTRA OPINIÓN

Más cómodo para jugar de lo esperado -el teclado Steel Series se nota-, su potencia es muy notable y su rendimiento estupendo. Muy ligero, su relación calidad precio es excelente.

LA NOTA 89

VALORACIÓN POR APARTADOS

- TECNOLOGÍA
- DISEÑO
- PRESTACIONES
- GAMING
- PRECIO / CALIDAD



PRODUCTO RECOMENDADO micromanía

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- Intel Core i7 7700 HQ
- GeForce GTX 1070 8GB GDDR5
- 15.6" Full HD (1920x1080), 120 Hz tasa de refresco y 3ms panel de tiempo de respuesta (opcional)
- Teclado RGB SteelSeries.
- 5X altavoces gigantes y sonido hecho por Dynaudio.
- Cooler Boost 5.
- Tecnología de luz USB de MSI
- Exclusiva Super RAID 4 (Dual NVMe M.2 SSDs hecho por PCIe Gen3 X4 en RAID 0) (Opcional)
- ESS SABRE HiFi DAC de alta calidad de audio.
- Tecnología SHIFT de incremento de rendimiento manteniendo el control del ruido y la temperatura.
- Configuración por software con aplicación Dragon Center (control de hardware).
- Función X Boost.
- Sonido Nahimic 2 para proporcionar audio de 360º.
- Tecnología True Color 2.0 para incrementar el contraste de color y el detalle de imagen.
- SteelSeries Engine 3 con GameSense para personalizar tu estilo de juego.
- Killer DoubleShot Pro (Killer Gb LAN + Killer 802.11 a/c WiFi) con Smart Teaming
- Un año de licencia gratuita para realizar directos, grabar y compartir contenidos de vídeo de Xsplit Gamecaster.
- Matrix Display soporta 4K con salidas para dos monitores.

PRUEBAS



3DMARK
Superando los 5100 puntos en Time Spy, el rendimiento gráfico de la GTX 1070 del GE63VR 7RF Raider queda a un nivel superior.



CPUZ
El tope de Intel de procesadores portátiles de 7ª generación es el corazón de un PC estupendo, de gran rendimiento en las pruebas.



DRAGON CENTER
El centro de mando del portátil de MSI permite modificar cualquier parámetro hardware con pasmosa facilidad, o automatizarlo todo. ¡Es genial!



GPUZ
Las sobresalientes características de la GTX 1070 que integra el equipo se ven detalladas en todos sus apartados con GPU-Z.



VRMARK
Los resultados de «VR Mark» marcan el modelo de MSI como apto para la RV. Además, las pruebas con Vive fueron perfectas en todos los juegos.



ASSASSIN'S CREED ORIGINS
Un resultado inesperado, que ofrece un bajo rendimiento. La causa más probable fueron los drivers de la gráfica.



FOR HONOR
Como era de esperar, el benchmark de «For Honor» arrojó resultados espectaculares con detalle ultra.



SOMBRAS DE GUERRA
También el reciente juego de Monolith ofrecía resultados sobresalientes en sus pruebas de rendimiento gráfico.



TOTAL WAR WARHAMMER II
Hasta el exigente juego de Creative ofrecía una media de casi 60 fps con el detalle visual al máximo en las batallas.

ERAZER LLEGA A LA 8ª GENERACIÓN

MEDION ERAZER X30

Producto: PC Gaming **Precio:** De 849 € a 1049 €
Más información: Medion **Web:** *www.medion.es*



Estar a la última en PC gaming por un precio asequible no es una utopía. Medion lo demuestra con sus tres nuevos modelos Erazer X30. Incorporan **procesadores Intel Core de 8ª generación** –de un i5 8400 a un i7 8700 en el más alto de la gama– con GeForce GTX 1050. **El equilibrio en la relación calidad precio** es su principal característica. Los detalles de cada configuración están en la web oficial.

INTERÉS

¡ÉCHALE MANO!

KROM KEY

Producto: Pad gaming **Precio:** 19.90 €
Más información: Krom **Web:** *www.kromgaming.com*



Su diseño ergonómico, inspirado en el del mando de Xbox One y 360, es solo lo primero que llama la atención del Krom Key, pero es la experiencia de juego lo más destacado de este nuevo pad. Tiene **botones retroiluminados, motores de vibración duales** y conexión USB. Además, está disponible a un precio asequible, por solo 19.90 €, que lo convierte en un regalo navideño ideal.

INTERÉS

SONIDO CRISTALINO Y LIGERO

OZONE EKHO H30

Producto: Auriculares **Precio:** 39.90 €
Más información: Ozone **Web:** *www.ozonegaming.com*



Además de presumir de comodidad con su diadema autoajustable y sus almohadillas circumaurales, los Ekho H30 de Ozone aseguran ser **los auriculares más ligeros del mercado.** Sus materiales permiten que su peso total sea de solo 270 g, y ofrecen sonido estéreo de calidad en bajos, medios y altos, además de contar con micrófono omnidireccional en una base reforzada.

INTERÉS

TECNOGAMING



PNY XLR 8

PNY regresa al mercado con una nueva imagen gaming. Los primeros productos que ha anunciado la marca son los integrantes de la **gama de gráficas XLR 8**, basadas en la familia 10 de NVIDIA. Ofrecen casi todos los modelos desde la GTX 1050 Ti hasta la GTX 1080 Ti.
www.xlr8gaming.com



FERRARI 250 GTO WHEEL

Thrustmaster anuncia un nuevo colante que entusiasmará a los fans de Ferrari. La **reproducción en madera del Ferrari 250 GTO** incorpora placa frontal y estructura interna metálicas, logo cromado y madera de calidad cubriendo el aro del volante. Sale por 399.99 €.
www.thrustmaster.com



THUNDEROBOT GX 97

La china Thunderobot sigue apostando por el portátil gaming con el lanzamiento de un nuevo modelo. **El GX 97 incorpora un i7 7700 HQ, GeForce GTX 1050 Ti** y tiene una pantalla de 17.3" Full HD. Pesa solo 2.6 kg y sale por 1199 €, un precio bastante ajustado.
www.thunderobot.eu



KROM KERNEL

Krom anuncia **dos nuevos modelos de teclado, el Kernel y el Kernel TKL.** Son mecánicos, configurables por software, están fabricados en panel de aluminio y su diseño evita, ex profeso, el reposamuñecas. Ofrecen iluminación RGB. Salen por 59.90 € y 49.90 €, respectivamente.
www.kromgaming.com

PEQUEÑO, PODEROSO Y VERSÁTIL


PRODUCTO RECOMENDADO micromanía

HP OMEN 880

Producto: PC gaming **Precio:** 2799 € (modelo 023ns analizado)
Más información: HP **Web:** *www.hp.com*

Estamos ante el **tope de gama de los nuevos Omen 880 de HP**. A su agresivo diseño se suma la conocida característica de los Omen de sobremesa conacceso a bahías de disco duro para ampliar el almacenamiento de forma directa, sin abrir el panel lateral. Todo está pensado para equilibrar diseño, comodidad de acceso y potencia. Al usar un M.2 su velocidad es extrema. Quizá son excesivos sus 32 GB de RAM –solo útiles en aplicaciones profesionales, no para jugar–, pero es un PC impresionante en cualquier caso.

INTERÉS

NUESTRA OPINIÓN

Es pequeño, más ligero y compacto de lo que imaginas, y combina a la perfección diseño, accesibilidad y poten cia máxima para juegos. Quizá está descompensado en aspectos como la RAM, pero su precio es más que ajustado.


LA NOTA 88

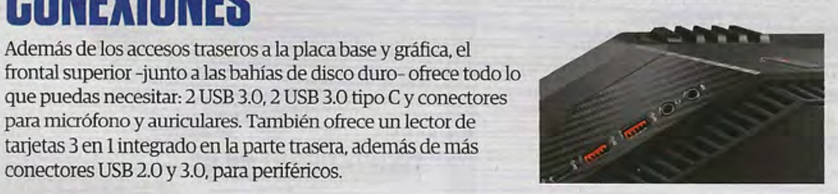
VALORACIÓN POR APARTADOS

TECNOLOGÍA
DISEÑO
PRESTACIONES
GAMING
PRECIO / CALIDAD

ENTRADA DE DISCOS

El acceso a las bahías de disco duro sin abrir el panel lateral es una característica conocida de los Omen de HP. Este modelo presenta **dos accesos en la parte superior** que se ocultan con unas pequeñas tapas. La instalación y desinstalación de los HDD es tan fácil que asusta.





CONEXIONES

Además de los accesos traseros a la placa base y gráfica, el frontal superior -junto a las bahías de disco duro- ofrece todo lo que puedas necesitar: 2 USB 3.0, 2 USB 3.0 tipo C y conectores para micrófono y auriculares. También ofrece un lector de tarjetas 3 en 1 integrado en la parte trasera, además de más conectores USB 2.0 y 3.0, para periféricos.

INFOMANÍA
FICHA TÉCNICA

ESPECIFICACIONES
- **SO:** Windows 10 Home 64
- **Procesador:** Intel Core i7-7700K
- **Chipset:** Intel Z270
- **Memoria:** SDRAM 32 GB DDR4-2400 (4 x 8 GB)
- **Almacenamiento:** SATA de 2 TB 7200 rpm, SSD de 512 GB PCIe NVMe M.2, DVD-writer, Dropbox
- **Gráficos:** GeForce GTX 1080 (8 GB)
- **Alimentación:** Fuente de 500 W

CONECTIVIDAD
- **Interfaz de red:** LAN Ethernet Gigabit 10/100/1000 integrada
- **Conectividad inalámbrica:** Combo de 802.11a/b/g/n/ac (2x2) y Bluetooth® 4.2 (compatible con MU-MIMO)
- **Puertos:** Superior: 2 USB 3.0; 2 USB 3.0 Type-C; conector micrófono; conector auriculares. Trasera: 2 USB 2.0; 4 USB 3.0; 1 entrada de audio; 1 salida de audio; 1 micrófono. Lector tarjetas HP 3 en 1. Compartimentos para unidades internas: Dos disponibles. Compartimentos para unidades internas: Una ocupada; Una disponible
- **Conexiones:** 1 DVI de enlace doble; 1 HDMI; 3 DisplayPort

SOFTWARE
- **Aplicaciones HP:** Control OMEN; HP Audio Switch; HP JumpStart; HP Sure Connect; HP Orbit
- **Software:** Netflix; 1 mes de prueba para nuevos clientes de Office 365
- **Asistencia:** McAfee LiveSafe™ 2

PRUEBAS



3DMARK
Prácticamente 6800 puntos en Time Spy aseguran el perfecto rendimiento visual en cualquier juego actual.



CPUZ
Los detalles del i7 7700K que integra este Omen 880 se reflejan en el análisis de CPU Z.



HP CENTRO CONTROL OMEN
Como era de esperar, un centro de control permite personalizar el rendimiento de forma sencilla.



VÍDEO
La reproducción de vídeo 4K es fluida y perfecta, ofreciendo una calidad de audio e imagen sobresaliente.



VRMARK
Las pruebas de VR Mark dejan el Omen 880 en lo más alto de las comparativas de rendimiento. Va como un tiro.

SOMBRAS DE GUERRA
Uno de los juegos actuales más espectaculares visualmente, ofrece un rendimiento perfecto al máximo.



TOTAL WAR WARHAMMER II
Por encima de los 70 fps de media se queda el juego de Creative, exigente como pocos en rendimiento gráfico.

LA ERGONOMÍA ES SU ARMA

TRUST VERGO Y VARO

Producto: Ratones inalámbricos **Precio:** 49.99 € (Vergo) y 29.99 € (Varo)
Más información: Trust **Web:** *www.trust.com*

Pensados para usuarios de todo tipo que hagan un uso intensivo del ratón –no gaming, ojo– y con el objetivo de evitar tensiones en muñeca y brazos que puedan derivar en lesiones, llegan los ratones inalámbricos Vergo y Varo de Trust. **Mantienen la posición natural de la mano** gracias a su diseño, lo que favorece el control. Vergo ofrece una resolución de entre 800 y 2400 dpi, y Varo llega a 1000 dpi.

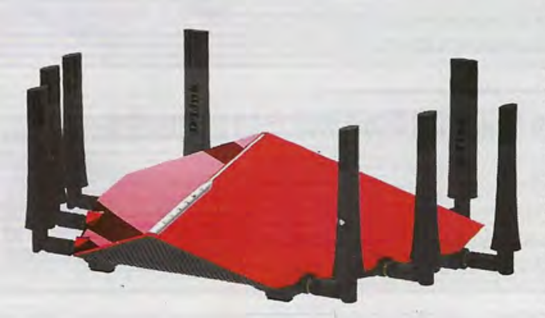
INTERÉS ■■■■■■■□□□



WIFI A TODA VELOCIDAD

ROUTER ULTRA WIFI D-LINK DIR-895L

Producto: Router WiFi **Precio:** 249.99 €
Más información: D-Link **Web:** *www.dlink.com*



Basado en el Wave 2 sobre el estándar 802.11ac, **el DIR-895L de D-Link es un router híbrido**, que funciona como punto de acceso nativo con solo apretar un interruptor. Ofrece triple banda con 5300 Mbps para sortear problemas de velocidad, exprimiendo al máximo la conexión de fibra y disfrutar del streaming en 4K. Ofrece múltiples opciones de control y configuración.

INTERÉS ■■■■■■■■□□

CON LA IA COMO OBJETIVO

AWS DEEPLENS

Producto: Cámara inalámbrica **Precio:** Por confirmar
Más información: AWS/Intel **Web:** *www.intel.es*

La DeepLens de AWS e Intel se ha desarrollado en colaboración con Amazon Web Services. Es una **cámara inalámbrica programable, preparada para deep learning** y orientada a desarrolladores. Usa iun procesador Intel Atom X5 con gráficos integrados para dar soporte a la detección y reconocimiento de objetos, para ejecutar modelos de visión en tiempo real.

INTERÉS ■■■■■■■■□□



HOME CINEMA 4K HDR BENQ W1700

BenQ ha anunciado el que define como primer proyector asequible de cine en casa DLP, con resolución auténtica UHD 4K. Ofrece una **resolución real de 8.3 megapíxeles, HDR y tecnología CinematicColor.** Si prefieres los proyectores a las TV, lo tienes por 1599€.
www.benq.es

TURTLE BEACH RECON CAMO



Si no quieres andar escogiendo unos auriculares diferentes para cada plataforma de juegos que tengas en casa, **los Recon Camo de Turtle Beach son compatibles con Xbox One, PS4 y PC.** Además de su diseño de camuflaje, tiene altavoces de alta calidad de 50 mm y un precio asequible de 59.99 €.
www.turtlebeach.com



TRUST SOUNDBAR

Las **nuevas barras de sonido de Trust** llegan con una relación calidad-precio realmente envidiable. La LINO Wireless tiene batería recargable y autonomía de 10 horas por 49.99€. La GXT 618 ASTO se alimenta por USB y pesa menos de un kilo, además de costar solo 34.99 €.
www.trust.com

TT ESPORTS X-FIT REAL LEATHER



La nueva silla gaming de Thermaltake, en su marca TT eSports, es todo un objeto de deseo para los que nos pasamos horas frente al PC disfrutando de largas sesiones de juego. Aparte de su diseño ergonómico y materiales de alta calidad, está **fabricada con cuero auténtico.** Su precio, lógicamente, está a la altura: 530 €.
www.ttpremium.com

COMPONENTES

La selección idónea para

AL DÍA PARA JUGAR

CAJA
ANTEC GAMERS GX200
Precio: 37,95 €



PLACA BASE
GIGABYTE GA-990FXA-UD3 R5
Precio: 134 €



PROCESADOR
AMD FX-8370 4.0 GHZ
Precio: 193 €



RAM KINGSTON HYPERX FURY BLACK DDR3 1866MHZ 16GB 2X8GB
Precio: 82 €



TARJETA GRÁFICA SAPPHIRE R7 370 NITRO DUAL-X OC 4GB GDDR5
Precio: 169 €



TARJETA DE SONIDO
ASUS XONAR DSX
Precio: 49 €



DISCO DURO
TOSHIBA DT01ACA100 1TB
Precio: 44,95 €



UNIDAD ÓPTICA
ASUS DRW-24F1MT DVD 24X
Precio: 16,95 €



MONITOR
MONITOR LG 24MT47D-BZ 24" LED
Precio: 158 €



ALTAVOCES
CREATIVE INSPIRE A-250 2.1
Precio: 26 €

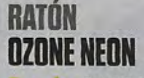


TECLADO
OZONE BLADE
Precio: 49 €



RATÓN
OZONE NEON
Precio: 34,95 €





PERIFÉRICOS EXTRA

LAKENTO MVR V4 BLACK EDITION
Precio: 49,95 €

MAYFLASH JOYSTICK ARCADE UNIVERSAL
Precio: 29,95 €

NOX KHENSU GAMEPAD WIRELESS – GAMEPAD
Precio: 28,90 €

CONFIGURACIÓN DE HARDWARE

MONITOR

DELL ULTRASHARP U2414H 24" LED IPS
Precio: 255 €
Más información: Dell
Web: *www.dell.es*

Con una excelente calidad de imagen y con entrada DisplayPort ofrece un cuidado diseño de bisel delgado.



PROCESADOR

INTEL CORE I5-8600K
Precio: 299 €
Más información: Intel
Web: *www.intel.es*

La octava generación de Intel ofrece en los nuevos i5 -y más en este modelo K- un gran rendimiento a muy buen precio.



TARJETA GRÁFICA

MSI GEFORCE GTX 1060 GAMING 3GB GDDR5
Precio: 256 € **Más información:** MSI
Web: *es.msi.com*

La familia 10 de NVIDIA ya ofrece gráficas asequibles que aprovechan la nueva arquitectura Pascal.



RAM

G.SKILL RIPJAWS V RED DDR4 2133 PC4-17000 16GB 2X8GB CL15
Precio: 76 €
Más información: G.Skill
Web: *www.gskill.com*

En una disposición de 2 módulos de 8 GB, el rendimiento en doble canal es excelente y admite overclocking.



UNIDAD ÓPTICA

SAMSUNG SN-506BB BLU-RAY SLIM
Precio: 52.95 €
Más información: Samsung
Web: *www.samsung.com*

Si no quieres prescindir del soporte para DVD y Blu-ray esta unidad es ágil, veloz grabando y muy elegante.



ALTAVOCES

CREATIVE GIGAWORKS T40 SERIES II
Precio: 106 €
Más información: Creative
Web: *es.creative.com*

Sonido con gran nitidez y potencia pese a la ausencia de un módulo de subgraves, gracias a la tecnología BasXPort.




PERIFÉRICOS EXTRA

STEAM CONTROLLER
Precio: 54,99 €
Más información: Steam
Web: *store.steampowered.com*

Aunque diseñado para las Steam Machines, la versatilidad del mando de Valve lo convierte en un formidable gamepad.



PARA TU PC

actualizar tu equipo

RECOMENDADA POR MICROMANÍA

PLACA BASE

ASUS MAXIMUS X FORMULA

Precio: 464 €
Más información: Asus
Web: *www.asus.com/es*

El top de la nueva gama de placas de Asus basadas en Z370 es ideal para actualizarse a la 8ª generación Intel.



CAJA

COOLER MASTER MASTERCASE 5

Precio: 111 €
Más información: Cooler Master
Web: *www.coolermaster.com*

La nueva MasterCase 5 tiene las capacidades del formato sobremesa convencional y un diseño excelente.



TARJETA DE SONIDO

CREATIVE SOUND BLASTER Z

Precio: 69 €
Más información: Creative
Web: *es.creative.com*

Sonido de alta calidad, que cuenta con avanzadas tecnologías de audio, destacando SBX Pro Studio.



DISCO DURO

WESTERN DIGITAL NAS RED 2TB SATA3

Precio: 92.95 €
Más información: Western Digital
Web: *www.wd.com*

Un disco convencional, sustentado en una tecnología fiable y robusta con una enorme capacidad de 2 TB.



TECLADO

RAZER BLACKWIDOW ULTIMATE 2016

Precio: 99.95 €
Más información: Razer
Web: *www.razerzone.es*

La aparición de nuevas variantes y modelos permiten que este formidable teclado gaming sea más asequible.

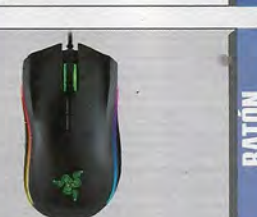


RATÓN

RAZER MAMBA 5G CHROMA TOURNAMENT EDITION 16000 DPI

Precio: 74,95 € **Más información:** Razer
Web: *www.razerzone.es*

El excepcional sensor láser junto a un diseño evolucionado hacen del Mamba y ratón gaming soberbio.



PERIFÉRICOS EXTRA

THRUSTMASTER TMX FORCE FEEDBACK

Precio: 150 €
Más información: Thrustmaster
Web: *www.thrustmaster.com*

El nuevo TMX consta de un diseño robusto y deportivo, compatible con Xbox y PC.



TU PC A LA ÚLTIMA

CAJA
ANTEC SIGNATURE S10
Precio: 359 €



PLACA BASE
MSI X99A GODLIKE GAMING
Precio: 503 €



PROCESADOR
INTEL CORE I7 5960X
Precio: 1134 €



RAM
KINGSTON PREDATOR PC4-24K 32GB
Precio: 233 €

TARJETA GRÁFICA
NVIDIA TITAN X
Precio: 1310 €



TARJETA DE SONIDO
CREATIVE SOUND BLASTER ZXR
Precio: 189 €



DISCO DURO
WD NAS RED 6TB SATA3
Precio: 259 €



UNIDAD ÓPTICA
SILVERSTONE SOB02 BLU-RAY SLIM
Precio: 157 €

MONITOR
ASUS ROG STRIX XG32VQ
Precio: 699 €



ALTAVOCES
SOUND BLASTER X KATANA
Precio: 299,99 €



TECLADO
CORSAIR K95 RGB
Precio: 199 €



RATÓN
MADCATZ R.A.T. PRO X ULTIMATE
Precio: 164 €



PERIFÉRICOS EXTRA

LOGITECH G920 DRIVING FORCE
Precio: 379 €

TURTLE BEACH ELITE PRO
Precio: 199,99 €

HTC VIVE STEAM VR
Precio: 956 €

EQUIPOS COMPLETOS DE

Compara configuraciones y precios

MINI PC ALL IN ONE

HASTA 1.000 €

ZOTAC ZBOX MAGNUS EN1060

Precio: 949 € **Disponible:** *www.alternate.es*

Zotac ha actualizado su serie Zbox Magnus con la nueva familia de gráficas de Nvidia, convirtiéndolo en un mini PC apto para la RV y resolución 4K. La actualización afecta a otros componentes, también.

FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i5 6400T (2.2 GHz-2.8 GHz)
- **RAM:** Hasta 32 GB RAM
- **GPU:** GTX 1060
- **Disco duro:** acepta SSD/HDD

INTERÉS: ■■■■■■■■■

DE 1.000 € A 1.500 €

ASUS ROG GR 8 II

Precio: 1095 € **Disponible:** *www.game.es*

La nueva familia de compactos de Asus ROG sigue apostando por los potentes y fiables Core de 7ª generación. El equilibrio de sus componentes ofrece una configuración apta para todo y a un buen precio.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** i5 7400
- **RAM:** 8 GB
- **GPU:** GTX 1060
- **Disco duro:** HDD 1 TB + SSD 128 GB

INTERÉS: ■■■■■■■■■

DE 1.500 € A 2.000 €

MSI VORTEX G65 6QF (SLI)-025E

Precio: 1869 € **Disponible:** *www.pccomponentes.com*

Dentro de su gama Vortex, MSI ofrece un potente modelo por menos de 2000€ que aún puedes encontrar a la venta en tiendas como PC Componentes. Sigue disponible pese a las nuevas configuraciones.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6700K
- **RAM:** 16 GB (2x8 GB)
- **GPU:** 2 X Nvidia GeForce GTX960 3 GB GDDR5
- **Disco duro:** HDD 1TB + SSD de 256 GB

INTERÉS: ■■■■■■■■

MÁS DE 2.000 €

MSI VORTEX G65VR 6RF-089ES

Precio: 4299€ **Disponible:** *es.msi.com*

Si vas a tirar la casa por la ventana para tu próximo PC, no dejes de considerar el nuevo modelo del pequeño Vortex, preparado para la RV. Integra componentes de alta gama y sube la memoria hasta los 64 GB.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6700K
- **RAM:** 64 GB
- **GPU:** GTX 1080 8 GB GDDR5
- **Disco:** HDD 1 TB + SSD 512 GB

INTERÉS: ■■■■■■■■■

EQUIPOS COMPACTOS

MSI NIGHTBLADE MI2-047EU

Precio: 899 € **Disponible:** *www.game.es*

Por menos de 900 €, puede encontrar aún este modelo de MSI, apto para que la mayoría de juegos te funcionen sin problema. Su configuración va siendo ya algo justa, pero es un equipo solvente a buen precio.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i5-6400
- **RAM:** 8 GB DDR4
- **GPU:** GeForce GTX 950 2GB GDDR5
- **Disco duro:** HDD 2TB + SSD 128 GB

INTERÉS: ■■■■■■■■■

MSI AEGIS

Precio: 1267 € **Disponible:** *www.mediamarkt.es*

Diseño vanguardista, en un compacto radicalmente gaming que, además, está muy bien equipado mediante componentes de alta gama. Especialmente recomendable para LAN-Party.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel i7 6700
- **RAM:** 8 GB DDR4
- **GPU:** GTX 960 / 970 4GB GDDR5
- **Disco duro:** SSD 128 SSD + HDD 1 TB

INTERÉS: ■■■■■■■■■

COOL PC GAMER XIV MINI

Precio: 1829.94 € **Disponible:** *www.coolmod.com*

Por menos de 2000 € tienes uno de los modelos Mini de CoolPC con una configuración a la última -incluyendo procesador Kaby Lake-, más que sobrada para jugar con cualquier título actual. ¡Y es diminuto!



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-7700K
- **RAM:** 16 GB RAM (2x8GB)
- **GPU:** GeForce GTX 1080 8GB GDDR5
- **Disco duro:** SSD 240 GB + HDD 1 TB

INTERÉS: ■■■■■■■■■

COOLPC GAMER XVIII MINI

Precio: 3899.94 € **Disponible:** *www.coolmod.com*

Una auténtica bestia en un espacio mínimo. Esta configuración del CoolPC Mini te ofrece componentes extremos a un precio elevado, sí, pero razonable dada su configuración. Un equipo que lo aguanta todo.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6900K
- **RAM:** 32 GB DDR4
- **GPU:** GeForce GTX Titan 12 GB
- **Disco duro:** SSD M.2 480 GB/s

INTERÉS: ■■■■■■■■■

TODAS LAS CATEGORÍAS
para equiparte con un nuevo PC

EQUIPOS SOBREMESA

VERSUS PC PLATINUM LITE

Precio: 979 € **Disponible:** *www.vsgamers.es*

El equilibrio y la potencia a un precio asequible son las credenciales del atractivo Platinum Lite de Versus Gamers. Además, acaba de actualizar la configuración pasando a 16 GB de RAM, al mismo precio.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i5 6400
- **RAM:** 16 GB RAM
- **GPU:** GeForce GTX 1060 6GB GDDR5
- **Disco duro:** SSD 240 GB + 1 TB HD
- **INTERÉS:** ■■■■■■■■■□

ILIFE GA540.15

Precio: 1.399 € **Disponible:** *tienda.lifeinformatica.com*

iLife se pasa también a las GTX 1080 con este nuevo modelo de su gama gaming. Algo más limitado que otros, aunque a un precio realmente atractivo para una equipación que te permitirá jugar a todo sin problema.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core I7-6700 / 3,40GHz
- **RAM:** 16 GB DDR4 2133 MHZ Crucial (2X8 GB)
- **GPU:** GeForce GTX 1080 8GB
- **Disco duro:** SSD 240 GB
- **INTERÉS:** ■■■■■■■■■□

GENOME GREEN

Precio: 1.599 € **Disponible:** *www.vsgamers.es*

Versus Gamers toma como referencia la caja DeepCool Genome con refrigeración líquida para lanzar una nueva serie de PC gaming. Entre los tres modelos disponibles, el Green es el que más nos convence.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7 7700K
- **RAM:** 16 GB RAM
- **GPU:** GeForce GTX 1070 8GB
- **Disco duro:** 240GB SSD + 1TB HDD
- **INTERÉS:** ■■■■■■■■■□

COOLPC NVIDIA GAMERS V

Precio: 2.759,95 € **Disponible:** *www.coolmod.com*

El Gamers V actualiza parte de su configuración, con una CPU más potente, su exclusivo chasis Corsair Spec Alpha GTX integra dos nuevas gráficas en modo SLI, con un total de 16 GB, y ha bajado un poco su precio.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6800K
- **RAM:** 16 GB DDR4 (2x 8GB)
- **GPU:** 2x Asus GeForce GTX 1080 16 GB
- **Discos:** 240 GB M.2 SSD + 2TB HDD
- **INTERÉS:** ■■■■■■■■□□

EQUIPOS PORTÁTIL

HASTA 1.000 €

ASUS G551JX-DM218H

Precio: 969 € **Disponible:** *www.asus.es*

Asequible, poderoso y con un delgado y sobrio diseño, el G551JX de Asus es un portátil de 15,6" capaz de ejecutar con fluidez cualquier juego actual. Integra una unidad óptica DVD 8X supermulti y conectividad WiFi AC.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-4720HQ
- **RAM:** 8GB
- **GPU:** Nvidia GTX 950M
- **Disco duro:** HDD 1TB
- **INTERÉS:** ■■■■■■■■□□

DE 1.000 € A 1.500 €

MSI GS72 6QC STEALTH-079ES

Precio: 1.349 € **Disponible:** *www.game.es*

Si quieres un portátil potente a buen precio, todavía tienes disponibles unidades de modelos como este MSI que con la generación anterior de gráficas NVIDIA ofrecen un rendimiento magnífico.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6700HQ
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** NVIDIA GeForce GTX 960M
- **Disco duro:** HDD 1TB + SSD 256 GB
- **INTERÉS:** ■■■■■■■■□□

DE 1.500 € A 2.000 €

DELL ALIENWARE 17 R3

Precio: 1.799 € **Disponible:** *www.alienware.es*

Introducimos uno de los modelos de la gama Alienware que sigue estando en la vanguardia del gaming portátil. Con el genial diseño de la gama, esta variante intermedia viene muy bien equipada.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6700HQ
- **RAM:** 8 GB
- **GPU:** GTX 980M 8 GB
- **Disco duro:** HDD 1TB
- **INTERÉS:** ■■■■■■■■□□

MÁS DE 2.000 €

MSI GT73VR

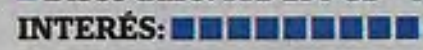
Precio: 2.999 € **Disponible:** *es.msi.com*

MSI ha introducido ya la familia 10 de Nvidia en sus nuevos modelos, y este es el segundo más top para gaming, con un equipamiento impresionante. Su precio, pese a lo elevado, es más que razonable.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7 6700HK
- **RAM:** 16 GB RAM
- **GPU:** GeForce GTX 1070 8 GB
- **Disco duro:** SSD 256 GB + HDD 1 TB
- **INTERÉS:** ■■■■■■■■■□





micromanía te regala

DRAKENSANG ANTHOLOGY

El mundo de Aventuria está esperando a los héroes más valientes y osados. Disfruta del mejor rol para PC, en una trilogía valorada en 10€.

Dragones, monstruos, enemigos de tamaño descomunal, constructos mecánicos, bosques de hielo, espíritus, piratas, sectas, magos... ¿De verdad existe algo que tenga todo esto? Ya sabes que el universo del rol –y más de fantasía– es de lo más rico que te puedas echar al disco duro, pero pocas sagas para PC hay en el género que sean más espectaculares y profundas que «Drakensang».

Un mundo increíble

Ambientado en el universo de «The Dark Eye», este increíble pack está compuesto por los dos juegos principales y la expansión «Phileasson's Secret». Los tres títulos componen un mundo enorme en el que perderte durante semanas, explorando rincones plagados de magia, peligros y desafíos. Descubre secreyos ancestrales, lucha contra sectas malignas, participa de intrigas o combátelas, usa la fuerza, la diplomacia, la destreza, el sigilo... El mundo de «Drakensang Anthology» es algo increíble, de verdad.

Además de la libertad total de juego, vas a encontrar más de 300 personajes en tus aventuras por el universo de juego, en un producto de auténtico lujo que está doblado por más de 75 actores profesionales.

Crear tu grupo de personajes, además, es de lo más sencillo y divertido. Aunque la magia será una de tus mejores aliadas en Aventuria, podrás jugar como quieras, para crear un estilo único, a tu gusto.

Y, además, podrás usar distintas habilidades para forjar tus propias armas y objetos, haciendo la experiencia totalmente única. Disfruta ya del mejor rol en tu PC con «Drakensang Anthology». ¡Es una saga alucinante!

“Disfruta de una de las mejores sagas de rol en PC, al completo, con esta trilogía”



Bosques de hielo, piratas, espíritus malignos... En la saga «Drakensang» vas a encontrar todo lo que le puedes pedir al más profundo mundo de rol.





Además de los dos juegos principales, el pack Anthology incluye la expansión «Phileasson's Secret», que completa la trilogía de este estupendo JDR.



Magia, dragones, acción, rol... Prepárate para vivir la aventura de tu vida en un mundo de fantasía ambientado en el universo de «The Dark Eye», uno de los más profundos y complejos del rol, lleno de posibilidades y lugares increíbles.

CONSIGUE TU CÓDIGO EN micromanía.es

1 Para conseguir tu código de descarga de «Drakensang Anthology» para la **FX Classics Store**, entra en **micromania.es** y pincha en el banner "Ya en tu kiosco".

2 En la parte inferior de la página verás el link al que debes entrar. Te pedirán tu clave de la revista, impreso más abajo, tras el punto 3, y tu email.

Reparto de Claves

Introduce la clave obtenida en tu revista Micromanía

Introduce también tu email para recibir la clave de activación del juego en la tienda online de FX Interactive

¡Hazte con tu clave!

3 Introduce la clave que hay impresa bajo estas líneas y una dirección de email válida. Sólo se distribuirá un código único de descarga por email y [redacted]

¿CÓMO LO DESCARGO?

REQUISITOS MÍNIMOS: **CPU:** Pentium 4 a 2.4 GHz **RAM:** 2 GB **Tarjeta 3D:** 256 MB (GeForce 6600, Radeon X700 o superior) **Disco duro:** 20 GB **Conexión:** ADSL

Entra en la web de FX **juegos.fxinteractive.com** y en "Mi Perfil" entra en tu cuenta de jugador o crea una. Sólo necesitas tu email y una contraseña.

CREAR MI CUENTA FX

CANCELAR — CREAR MI CUENTA FX

1 Cuando ya estés en la FX Classics Store, con tu cuenta personal activa, ve a "Mi Perfil", y en la sección "Canjear Código FX" introduce el código que te habrá llegado a tu email, tras solicitarlo en **micromania.es**, como ya hemos explicado.

CANJEAR CÓDIGO FX

Introduce tu código promocional o el código de tu tarjeta de puntos.

ACEPTAR

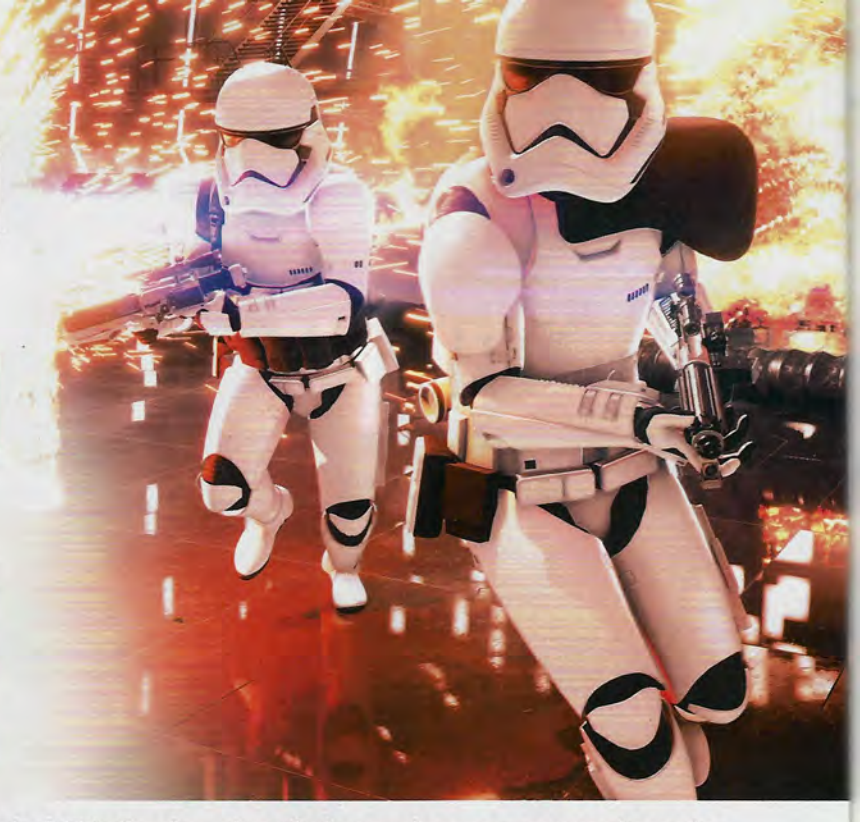
2 Ya tienes activa tu copia de «Drakensang Anthology». Comprúebalo en "Mi Perfil"y asegúrate de que aparezca la caja bajo "mis juegos". Si tienes más de un juego en tu cuenta, pincha sobre «Drakensang Anthology» para acceder a tu área e instalarlo.



3 Ya queda menos. Una vez que pinches en "Instalar", tendrás que elegir dónde quieres descargar e instalar el juego. No salgas del navegador durante la descarga o tendrás que reiniciar el proceso. El proceso es automático y no tendrás que hacer nada antes de jugar.

INSTALACIÓN

Selecciona el disco donde instalar el juego:



JUEGA A TOPE CON STAR WARS BATTLEFRONT II EN TU PC, CON GAME

No juegues con «Battlefront II»... ¡Vívelo! Disfruta al máximo de una experiencia Star Wars total con los mejores componentes y los teclados más precisos y robustos, que puedes encontrar en GAME. ¡Que la Fuerza te acompañe!

MSI GeForce GTX 1070 Ti Gaming 8G

Disfruta de la acción al máximo en tu PC con una gráfica increíble.



599'00 €

CARACTERÍSTICAS

- Dimensiones: 42 x 140 x 279 mm
- Ancho de datos: 256 bit
- Memoria: 8 GB GDDR5
- NVIDIA G-SYNC
- Listo para realidad virtual (RV): Sí
- Soporte proceso paralelo: 2-Way SLI
- DirectX: 12.0, OpenGL: 4.5
- DVI-D, HDMI 2.0, DisplayPort 1.4
- Suministro mínimo: 500 W
- Consumo energético: 180 W
- Frecuencia del procesador: 1607 MHz
- Conectores: 1x 6-pin, 1x 8-pin
- HDCP: Sí
- Peso: 1,07 kg
- Tipo de interfaz: PCI Express x16 3.0

Creative Sound BlasterX AE-5

El mejor sonido te llevará a una nueva dimensión del juego.

149'95 €



CARACTERÍSTICAS

- Alimentación PCIe bus, +5V para iluminación Aurora
- Rango Dinámico (DNR): 122 dB
- 1 salida óptica TOSLINK, 1 x 3.5 mm entrada de Mic /Line In, 1 x 3.5 mm salida de auriculares, 1 x 3.5 mm salida frontal, 1 x 3.5 mm salida trasera, 1 x 3.5 mm salida central/Sub
- Opciones de entrada (complementarias): 1 Cabezal de panel delantero, 1 Cabezal LED RGB (soporta tiras de 5V RGB)
- Amplificador de cascos: Impedancia de cascos admitidos: 16 - 600 Ω
- Dimensiones: 145 x 20 x 128 mm
- Tecnología CrystalVoice, Scout Mode

Razer Kraken 7.1 V2 Oval Mercury Ed.

Sumérgete en la acción de forma total gracias a unos auriculares de sonido perfecto.





CARACTERÍSTICAS

Auriculares:

- Respuesta frecuencia: 12 Hz/28 kHz
- Impedancia: 32 Ω @ 1 kHz
- Sensibilidad (@1 kHz): 123 dB
- Potencia de entrada: 30 mW (Max)
- Diafragma: 50 mm imanes neodimio
- Diámetro interno cúpula: 56 mm
- Tipo de conexión: USB Digital
- Longitud del cable: 2 m
- Peso aproximado: 346 g

Micrófono:

- Respuesta frecuencia: 100 Hz/10 kHz
- Relación señal/ruido: > 55 dB
- Sensibilidad (@1 kHz): -38 ± 3 dB
- Brazo MEMS con cancelación ruidos

ESPECIAL TECLADOS

Trust GXT 890 CADA RGB Teclado Mecánico

CARACTERÍSTICAS

- Interruptores Outemu rojo con resistencia de 50 millones de pulsaciones.
- Retroiluminación RGB LED personalizable con iluminación por tecla.
- Teclado avanzado N-key (pulsación simultánea de teclas) antighosting.
- Tasa de sondeo de hasta 1000 Hz y tiempo de respuesta de hasta 5 ms.
- Software para programar botones y macros con 18 efectos de luces y 10 perfiles de luces personalizados.
- Placa superior metálica genuina.
- Pies de goma antideslizante.

El perfecto equilibrio de resistencia, comodidad y precio, en un teclado sensacional.





Ozone Strike Battle Spectra Mecánico

Estilo, diseño, resistencia y comodidad, para un teclado que resiste todo.

109'95 €



CARACTERÍSTICAS

- Teclado Mecánico 87 teclas
- Tamaño: 34.6 x 351 x 123 mm
- Longitud del cable: 1.5m
- Voltaje: 4.75V±10%
- Memoria Interna: 64KB
- Nkey Rollover: Todas las teclas
- Peso: 685g
- Potencia de consumo: ≤ 250 mA
- Conector: USB
- Retroiluminación: 16.8 M RGB
- Macros: Todas las teclas, en 5 perfiles
- Teclas Macro: Todas (excepto Fn)
- Material de Carcasa: Aluminio

Razer Ornata Chroma US Layout Destiny 2

CARACTERÍSTICAS

- Membrana mecánica Razer™
- Capacidad antighosting (permite presión simultánea de hasta 10 teclas)
- Retroiluminación Razer Chroma / Modo de juego dedicado
- Preparado para Razer Synapse
- Teclas totalmente programables con grabación instantánea de macros / Combinaciones de 10 teclas
- Layout: US Layout
- Compatibilidad: PC
- Conexión: USB
- Peso: 2.99 Kg

Pon toda la experiencia de Razer a tu servicio con un teclado increíble.

129'95 €



Roccat Ryos MK FX RGB MX Brown

Uno de los teclados mecánicos gaming más avanzados y robustos del mercado.

199'95 €



CARACTERÍSTICAS

- Teclado mecánico RGB en cada tecla
- Función antighosting avanzada
- Mecanismos CHERRY MX
- 3 teclas de pulgar programables
- 5 teclas de macro programables
- 94 teclas programables en total
- Frecuencia de sondeo de 1000 Hz
- Tiempo de respuesta de 1 ms
- Cable USB trenzado de 1.8 m
- 1 x entrada audio, 1 x salida audio
- 2 procesadores ARM Cortex de 32 bits y 2 MB de memoria flash
- Dimensiones 50.8 x 4.4 x 23.4 cm

JUEGO DEL MES micromanía

STAR WARS BATTLEFRONT II

La Fuerza vuelve a sentirse en tu PC





STAR WARS BATTLEFRONT
La inclusión de la campaña individual es la mayor diferencia con el original.

ALTERNATIVAS

CALL OF DUTY WWII
Nota: 65 — MM 271

WOLFENSTEIN II: THE NEW...
Nota: 90 — MM 271

Teníamos ganas de echarle el guante a «Battlefront II». Primero, porque Star Wars está de moda estos días más que nunca –las películas siguen arrastrando legiones de fans a las salas–, y segundo, por ver si DICE y EA habían aprendido de los problemas de contenido que el juego original presentaba. Y ha habido de todo, bueno, polémico, regular. Pero, de lo que puedes estar seguro, es de que «Battlefront II» no derja indiferente a nadie.

Lo primero destacable, como ya sabemos, es la inclusión de una campaña individual que, además, protaginiaa una mujer. ¡Y desde la perspectiva del bando Imperial!

La aventura de Iden Versio en su lucha contra los rebeldes arranca justo cuando finaliza la historia de "El Retorno del Jedi". De hecho, en el momento en que el Emperador muere... ¿Muere? La trama de la campaña ofrece unos cuantos giros que pueden sorprenderte. Pero, en realidad, esta historia del Lado Oscuro tiene trampa. Digamos que el camino de Iden va diluyéndose del fanatismo imperial hacia el otro extremo. De hecho, la pronta aparición de Luke en la campaña –¡como personaje jugable!– ya da pistas de sobra.

Pero la campaña es intensa, variada, divertida. No es rompedora, no es tan sorprendente como se puede imaginar y las mecánicas y

> "La acción de «Battlefront II» amplía y mejora el original, pese a la polémica del multijugador"

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
16
- **Género:** Acción
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/compañía:** DICE/Electronic Arts
- **Distribuidor:** EA
- **Nº de DVDs:** 6 **PVP rec:** 34.95 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.ea.com/es-es/games/starwars/battlefront/battlefront-2*

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Modos de juego:** Tres (campaña, arcade, multijugador)
- **Multijugador:** Sí
- **Modos multijugador:** 5 (Asalto galáctico, cazas estelares, ataque, héroes y villanos, estallido)
- **Clases:** 12 (seis soldados, seis naves)
- **Modos especial:** Los últimos Jedi

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i7 7700K, Core i7 3960X
- **RAM:** 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 980, GeForce GTX 690
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Core i5 6600K, AMD FX 6350
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 60 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 660, Radeon HD 7850
- **Conexión:** ADSL

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i7 (7ª generación)
- **RAM:** 16 GB
- **Espacio en disco:** 75 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 9xx
- **Conexión:** Fibra óptica



Acompaña a Iden en su lucha en el bando Imperial. La novedad de la heroína y el cambio de bando son muy atractivas.



¡Qué divertido es pilotar un TIE! Las misiones de pilotaje funcionan muy bien gracias a un sistema de control eficiente.



¡Únete a tu equipo y da caña a los rebeldes! Sin ser muy novedosos, los modos multijugador ofrecen buenos diseños.



¿Qué tal pilotar un caza estelar en Star Wars? «Battlefront II» recoge el testigo de su predecesor y amplía y mejora los modos de juego, añade una campaña y reúne todas las películas en un juego.



Hmm... ¿Esto no era una campaña del Imperio? ¿Qué hace Luke aquí? Todo se desvela a su tiempo. El cambio al bando imperial en la campaña, en realidad, tiene truco... Sí, ganan los buenos.

jugabilidad son bastante clásicas, pero es visualmente increíble, como no imaginas, y entretenida.

Cajas, cazas y personajes a medio gas

Imaginamos que la idea de DICE con el desarrollo de personaje en el multijugador, donde se encierra gran parte de la chicha de «Battlefront II» era ofrecer las máximas horas de juego posibles y diversos estilos en la personalización. Así, tanto las seis clases de soldado como las seis de naves que podemos manejar, dan para mucho.

Existe un sistema de cartas que otorgan habilidades pasivas o activas al jugador en los distintos modos de juego –que es el mismo que en campaña, por cierto–, pero es bastante lioso y estar cambiando constantemente al final te vuelve un poco loco. Por otro lado, desbloquear estas cartas y habilidades es un proceso leeento y exige echar horas a machete. O bien, claro, rascarse el bolsillo con los micropagos. Esto ha provocado una agria polémica –por no decir la furia desatada de los fans– haciendo que, en parte, EA recule y pase a regalar cajas de contenido de forma sistemática. Pero, aun así, el problema es el diseño de este sistema, orientado a hacer caja –en todos los sentidos.

Aun así, objetivamente «Battlefront II» es un buen juego. Más completo, con más posibilidades y más divertido y espectacular que su predecesor. La cuestión, ahora, es si te compensa sufrir el sistema de progresión que ofrece para disfrutar de las virtudes que tiene. Al menos, la versión PC se ha abaratado rápido. Y siempre puedes disfrutar la campaña. **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

Vuelve a sumergirte en el universo Star Wars en un juego de acción espectacular. Descubre una campaña individual inédita desde el bando Imperial y participa en los múltiples modos multi.

LO QUE NOS GUSTA

- Gráficamente es algo espectacular, al máximo detalle. ¡No hemos visto modelos humanos más realistas!
- Que la campaña se inicie en el bando Imperial, y que la protagonista sea una mujer. Para variar.
- Pilotar cazas rebeldes e imperiales. ¡Una gozada!

LO QUE NO NOS GUSTA

- El polémico sistema de progresión de jugador en los modos multi -cansino y leeento.
- El "timo" de las cajas y los micropagos. Por fortuna, aunque no del todo, pero EA ha reaccionado.
- Pocas sorpresas en la campaña, pese al vuelco inicial.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

La campaña no es muy rompedora y el giro que da a medio camino desbarata la perspectiva imperial, pero en conjunto es divertida.

LA NOTA 80

METACRITIC USUARIOS LA NOTA 9

MODO MULTIJUGADOR

El sistema de progresión es una pesadez y las cajas han sido un fiasco, pero los modos de juego y escenarios son realmente buenos.



LA NOTA 82

METACRITIC MEDIOS LA NOTA 67

DESTINY 2



La aventura espacial ya ha llegado a tu PC

LA REFERENCIA



CALL OF DUTY WWII
Aunque de estilos diferentes, la acción domina y el lobby social resulta muy similar.

ALTERNATIVAS

WOLFENSTEIN II
Nota: 90 **MM 271**

MASS EFFECT ANDROMEDA
Nota: 76 **MM 265**

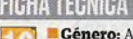
Tras la invasión de la Legión Roja, los guardianes están cayendo como moscas. Los restos del Viajero están siendo corrompidos por los alienígenas, mientras que lo poco que queda de la humanidad está a punto de desaparecer para siempre. Solo los guardianes supervivientes, con muchas dificultades y uniendo sus fuerzas, podrán impedir que el genocidio sea completa. Así que, como puedes imaginar, nos toca alistarnos para defender la Tierra. Así empieza «Destiny 2», la esperada aventura espacial de Bungie que, tras dejarnos huérfanos del original en PC, por fin ha llegado a nuestros discos duros para comprobar todas las bondades que nos han contado de la saga.

Guardianes y espectros

La acción de «Destiny 2» arranca con un prólogo trepidante, que nos mete en la piel de uno de los guardianes del planeta, los guerreros que, divididos en tres clases –titán, cazador y hechicero– luchan contra la Legión Roja. Si no conocemos nada del original no pasa nada. El prólogo está bien diseñado para que nos familiaricemos con los conceptos básicos de la jugabilidad y el argot del juego: la luz, el espectro, los líderes de clase, armas, etc. Pero hasta que no llegamos a la Villa, el centro neurálgico donde los jugadores

> «Salva a la humanidad en una historia que combina acción individual y multijugador»

INFOMANÍA

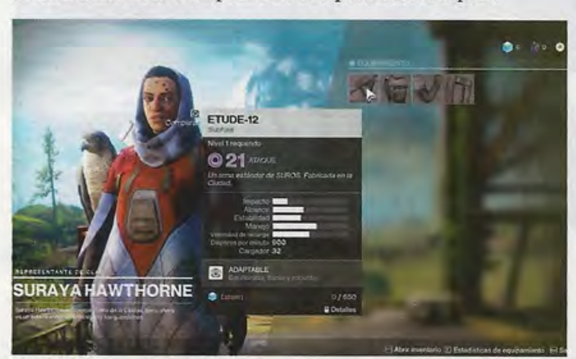
FICHA TÉCNICA	LO QUE VAS A ENCONTRAR	ANALIZADO EN	LO QUE HAY QUE TENER	MICROMANÍA RECOMIENDA
  **Género:** Acción **Idioma:** Español (textos y voces) **Estudio/compañía:** Bungie/Activision **Distribuidor:** Activision Blizzard **Nº de DVDs:** código descarga **PVP rec:** 49,95 € **Lanzamiento:** ya disponible **WEB:** *www.destinythegame.com*	**Clases de personaje:** 3 (Titán, Cazador, Hechicero) **Tipos de armas:** 3 (cinéticas, energía y poder) **Árboles de habilidad:** tres **Zonas:** 6 (La Villa, la Torre, IO, nessus, ZME, Titán) **Multijugador:** Sí (PvP y misiones cooperativas)	**CPU:** Core i7 7700K, Core i7 3960X **RAM:** 8 GB, 16 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 980, GeForce GTX 690 **Conexión:** ADSL	**CPU:** Core i3 3250 a 3.5 GHz, AMD FX 4350 a 4.2 GHz **RAM:** 6 GB **Espacio en disco:** 70 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 660, Radeon HD 7850 **Conexión:** ADSL	**CPU:** Core i7 (7ª generación) **RAM:** 8 GB **Espacio en disco:** 70 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 9xx **Conexión:** Fibra óptica



La villa es el centro neurálgico. Aquí está tu líder de clase, los jugadores con los que participar en juego cooperativo, etc.



El agonizante Viajero es la clave de la trama. Si no estás familiarizado con él, no pasa nada. Te pones al día rápido.



Las mejoras que puedes conseguir gracias al representante de clan serán muy necesarias para enfrentarte a tus enemigos.



Los guardianes son la última esperanza frente a la Legión Roja. ¡Únete a ellos! «Destiny 2» nos invita a vivir una epopeya espacial de acción, solos o en compañía, contra un invasor alien.



Cuando desatamos nuestra superhabilidad nos convertimos en una máquina de matar, capaz de hacer frente a los más brutales y enormes enemigos. La luz nos la otorga, y es espectacular.

de «Destiny 2» se reúnen –y desde donde parten las misiones cooperativas (si queremos)–, nono empieza el juego real.

Las seis regiones de «Destiny 2» –cinco más la Villa–ofrecen suficiente variedad de escenarios como para disfrutar de un espectáculo visual impresionante, potenciado por una dirección artística sobresaliente. Sin embargo a medio plazo, enseguida vemos que el diseño de acción es bastante repetitivo y que las misiones, al principio variadas, acaban siguiendo unos patrones muy similares que acaban por cansar ligeramente al jugador.

Aunque la acción es entretenido, no resulta especialmente desafiante para el jugador veterano. La IA no es nada del otro mundo, aunque tiene sus momentos con alguno de los muchos tipos de enemigos. El diseño de escenarios y armas es bueno, pero tampoco muy sorprendente, y aunque las habilidades especiales de cada clase –que se recargan con el tiempo– añaden un plus de espectáculo a la acción, se le coge el tranquillo rápidamente.

La naturaleza híbrida de acción individual y multi de «Destiny 2» es una de sus virtudes, pero hasta que no entres en un clan no le sacarás todo el potencial.

«Destiny 2» es un buen juego, entretenido, espectacular, pero que tiene un problema: no sabe muy bien qué quiere ser: ¿acción, MMO, rol? ¿Un poco de todo?

Resulta muy interesante por su diseño del mundo, personajes, clases y cultura, sus mayores atractivos. No es tan épico como se esperaba, ni tan innovador, pero merece la pena probarlo. **A.P.R.**

NUESTRA OPINIÓN

Salva a la humanidad de la aniquilación alienígena. Únete a los guardianes en una aventura en que combatimos a la Legión Roja, en un juego de acción que combina modos individuales y multijugador.

LO QUE NOS GUSTA

- Una espléndida dirección artística y una BSO que pone los pelos de punta. Muy buenos.
- Muy accesible para todo tipo de jugadores, aunque el acceso a menús es bastante inusuals.
- El doblaje es sensacional. Realmente bueno.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Algunas misiones son bastante planas y, en general, la acción resulta sumamente repetitiva.
- Hay buenos momentos, pero la IA es muy normalita.
- No está muy claro lo que «Destiny 2» quiere ser, si un juego de acción, un MMO, un JDR...

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

Un buen juego de acción, increíblemente bonito en lo visual, aunque bastante repetitivo a medio plazo. La habilidad especial mola.



MODO MULTIJUGADOR

Más entretenido cuando juegas en el crisol en PvP o en el juego cooperativo. Se nota la herencia del espíritu del «Destiny» original.



METACRITIC USUARIOS LA NOTA 38

METACRITIC MEDIOS LA NOTA 84

NEED FOR SPEED PAYBACK

A veces, el motor se gripa

LA REFERENCIA



NEED FOR SPEED
La anterior entrega reflejaba mejor la esencia de tuning, velocidad y carreras ilegales.

ALTERNATIVAS

PROJECT CARS
Nota: 93 — MM 244

DIRT 4
Nota: 82 — MM 267

Fortune Valley es un sitio lleno de oportunidades si eres un poco espabilado y tienes algún talento especial: contar cartas, ser un as del volante o no tener escrúpulos pueden ser alternativas válidas. Y es que esta ciudad de oropel en medio del desierto es una especie de Las Vegas virtual con todo lo que ello implica: dinero, diversión y crimen organizado. Y, además, es la saga que la nueva entrega de «Need for Speed» toma como escenario; un lugar en el que demostrar nuestras habilidades como conductores y, de paso, tomar venganza de "La Casa", una organización mafiosa que nos echó a nosotros y nuestra banda del negocio de la conducción para trabajos, digamos, especiales, con una sucia jugada. Pero Tyler ha vuelto y está dispuesto a convertirse de nuevo en el amo de las calles.

Más que velocidad

«Payback» intenta crear una verdadera trama de película alrededor de las carreras en Fortune Valley. Algo así como un intento de hacer un "Ocean's Eleven" con los coches como eje, en lugar de los casinos. Y aunque la cosa no arranca –chiste fácil– nada mal, con el robo de un Koenigsegg Regera –¡dos millones de dólares de coche!–, rápidamente las cosas se empiezan a complicar en la trama, su desarrollo, la conducción y un

> "La esencia de la saga vuelve en «Payback», pero se queda a medio gas en diseño y control"

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA	LO QUE VAS A ENCONTRAR	ANALIZADO EN	LO QUE HAY QUE TENER	MICROMANÍA RECOMIENDA
12 · **Género:** Velocidad/Arcade **Idioma:** Español (textos y voces) **Estudio/compañía:** Ghost Games/Electronic Arts **Distribuidor:** Electronic Arts **Nº de DVDs:** 4 **PVP rec:** 29.95 € **Lanzamiento:** Ya disponible **WEB:** *www.ea.com/es-es/games/need-for-speed*	**Clases de coches:** 5 (carrera, todoterreno, derrape, aceleración, escape) **Coches disponible:** 78 **Mejoras:** Motor, carrocería, decoración, coche de desgüace **Multijugador:** Sí (desafíos por todo el mapa)	**CPU:** Core i7 7700K, Core i7 3960X **RAM:** 8 GB, 16 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 980, GeForce GTX 690 **Conexión:** ADSL	**CPU:** Core i3 6300 a 3.8 GHz, AMD FX 8150 a 3.6 GHz **RAM:** 6 GB **Espacio en disco:** 30 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 750 Ti, Radeon HD 7850 **Conexión:** ADSL	**CPU:** Core i7 (6ª generación) **RAM:** 8 GB **Espacio en disco:** 30 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 9xx **Conexión:** Fibra óptica



El mapa de Fortune Valley es enorme. A medida que lo exploremos y superemos desafíos se irán abriendo otros nuevos.



Mac es el especialista en derrapes. Cada uno de los tres pilotos protagonistas posee habilidades únicas para los desafíos.



Las Speed Cads son la clave para las mejoras. Muchas se ganan compitiendo, pero los micropagos son otra vía... errónea.



Cochazos, carreras ilegales, olor a gasolina y goma quemada... ¡«NFS» ha vuelto! Hemos estado sin una nueva entrega desde hace un par de años, pero la verdad es que no es de las mejores.



¡Ahí está la policía para fastidiar la diversión! Aunque, siendo sinceros, huir de la policía es gran parte de la diversión. Eso sí, la IA no es de las mejores de la saga. A veces hacen cosas raras...

sistema de progresión y desarrollo que, ¡adivina!, mete micropagos de por medio...

«Payback» aporta buenas ideas a la jugabilidad, como la participación de tres pilotos protagonistas: Tyler, Jess y Mac. Cada uno tiene habilidades específicas al volante –conducción deportiva, velocidad, derrapes– y es experto en cierto tipo de desafíos y de coches. Las distintas carreras y desafíos que aparecen por los barrios de Fortune Valley, así, encuentran a su piloto perfecto con un coche a su medida, que podremos ir mejorando adaptándolo a sus/nuestros gustos y estilo de juego.

Las mejoras se consiguen en base a las Speed Cards, un trofeo que ganaremos al vencer los desafíos que iremos encontrando o las carreras que nos marquen para competir. Aunque también se pueden conseguir comprando "loot boxes" en las que aparecen –parecido a «Battlefront II».

No es el único método de conseguir un buen vehículo porque está el "coche de desguace", que podemos montar a base de encontrar, recolectar y mejorar componentes y chatarra que iremos consiguiendo por el mapa. Pero es largo, trabajoso y los resultados pueden no ser tan buenos.

Todo esto no tendría más importancia -se puede vivir con ello– si no fuera porque «Payback», por otro lado, se queda a medio gas en aspectos muy básicos: la IA no es especialmente buena, el sistema de control y la jugabilidad son mediocres, pues la conducción es rígida y complicada, y hay problemas de geometría. Si eres fan de la saga te gustará. Pero no le pidas mucho, la verdad. **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

Reúne a tu banda y busca tu venganza al volante en Fortune Valley. Lánzate a la carretera pilotando coches de todo tipo en carreras ilegales, en busca de una venganza contra la mafia.

LO QUE NOS GUSTA

- Los modelos de los coches son impresionantes, pero se echa de menos una vista interior real.
- La idea de varios pilotos con habilidades enfocadas a distintos tipos de desafíos y coches es interesante.
- El doblaje es realmente bueno. Un punto a favor.

LO QUE NO NOS GUSTA

- El desarrollo de la historia principal es confuso, con saltos de unos pilotos a otros sin mucho sentido.
- Problemas básicos en control y conducción..
- De nuevo, el sistema de micropagos inunda otra saga clásica de EA, con el fastidio lógico del jugador.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

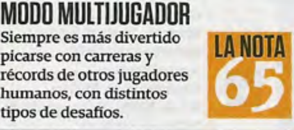
Aunque la esencia de la saga está ahí, falla en aspectos esenciales de control, IA desarrollo de trama y hay problemas de geometría.



LA NOTA 60

MODO MULTIJUGADOR

Siempre es más divertido picarse con carreras y récords de otros jugadores humanos, con distintos tipos de desafíos.



LA NOTA 65

METACRITIC USUARIOS LA NOTA 30

METACRITIC MEDIOS LA NOTA 61

OUTCAST SECOND CONTACT

Regreso al futuro, desde tu PC

LA REFERENCIA



ASSASSIN'S CREED ORIGINS
Uno de los mundos abiertos más impresionantes que hay disponibles en el mercado.

ALTERNATIVAS

SOMBRAS DE GUERRA
Nota: 89 **MM 270**

SOUTH PARK RETAGUARDIA...
Nota: 86 **MM 270**

Una vez más, el universo está en peligro y solo un héroe solitario puede salvarlo. ¿Una vez más? ¿No sería más apropiado decir por primera vez? La sensación de enfrentarse a «Outcast: Second Contact» si eres un jugador veterano es... de extrañeza. Ya estuvimos allí, en Adelpha, intentando salvar el universo. Ya recorrimos sus parajes, conocimos a sus habitantes y escapamos de sus fieras. Y ahora, Appeal ha preparado un remake –el remake, en realidad– para visitar de nuevo el extraño mundo alienígena que marcó el camino para los universos de juego en mundo abierto. Un auténtico pionero que sigue teniendo muy presentes muchas de sus virtudes, aunque su puesta al día visual y tecnológica es algo agridulce.

El Ulukai ha vuelto

Los Talan, la sociedad que habita Adelpha, es una extraña cultura que mezcla tecnología, regímenes militares y ritos religiosos. Su jerarquía social es muy rígida y es difícil conseguir que confíen en un extraño, más si es un recién llegado de otro planeta. Pero afortunadamente para Cutter Slade, ex Navy SEAL que se ha convertido en un explorador espacial en busca de una sonda perdida que puede destruir el universo, los Talan le confunden con el Ulukai, el mesías de una antigua profecía que

> “Explora el mundo alien de Adelpha y salva al universo en este "remake" de «Outcast»”

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
12
- **Género:** Acción/Aventura
- **Idioma:** Español (textos)
- **Estudio/compañía:** Appeal/BigBen
- **Distribuidor:** Bigben
- **Nº de DVDs:** Descarga digital
- **PVP rec:** 29,95 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *outcastthegame.com*

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Regiones de Adelpha:** 6
- **Tipos de armas:** 6
- **Recursos minerales:** 4 tipos
- **Objetos especiales:** 5 tipos
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i7 7700K, Core i7 3960X
- **RAM:** 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 980, GeForce GTX 690
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Core i5 (4ª generación), AMD FX 8300
- **RAM:** 6 GB
- **Espacio en disco:** 15 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 670, Radeon 7950
- **Conexión:** ADSL

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i7 (6ª generación)
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 15 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 9xx
- **Conexión:** ADSL



El acceso a los datos de inventario, objetivos, etc. se produce mediante un menú holográfico bastante intuitivo.



Las diferentes regiones de Adelpha ofrecen ambientaciones de muy diverso tipo, desde regiones desérticas a pantanosas.



Las misiones se pueden cumplir en el orden que queramos pero es bueno revisar los objetivos para ver cuál conviene más.



El universo va a colapsar y solo Cutter puede evitarlo. Para ello, tendrá que viajar al mundo alien de Adelpha y recuperar los datos de una sonda. Eso sí, tendrá que convivir con sus habitantes.



Nada más llegar a Adelpha nos someteremos a un "entrenamiento" que no es sino un tutorial oculto para manejar las habilidades básicas de tiro, sigilo, combate, etc.

aseguran romperá las cadenas de la tiranía social que cierta casta dominante tiene sobre el pueblo llano. ¿Es Cutter, de verdad, el elegido que salvará a los Talan?

La nueva Adelpha

Como juego de acción y aventura en un mundo abierto, «Outcast Second Contact» cuenta con la ventaja de la nostalgia. Es interesante comprobar que veinte años después se mantengan atractivas algunas mecánicas de juego que ya se veían en el original, pero no es de extrañar, puesto que fue este juego quién las estableció.

La exploración de las seis regiones de Adelpha es fascinante en algunos momentos, con entornos de gran belleza, aunque algo minimalista para los estándares actuales. Que es lo mismo que le ocurre de forma global al juego.

«Outcast: Second Contact» se mueve entre la diversión de muchos momentos y un sentimiento agridulce de un apartado técnico algo limitado pese a todo –animaciones y modelos 3D, sobre todo–, pero compensado con una dirección artística realmente notable.

La aventura, en realidad, es muy divertida, y tiene misiones estupendas, secuencias memorables y algunos personajes muy interesantes. Pero es un constante viaje en montaña rusa, con otros en los que resulta bastante plano, simple y obsoleto en ciertos diseños. Los diálogos, por ejemplo, son una pesadez, en general, y el control no está tan pulido como debería.

Con todo, es una experiencia muy interesante, aunque mejor espera a que baje algo de precio. Por diez euros menos es un juego muy recomendable. **A.P.R.**

NUESTRA OPINIÓN

Descubre uno de los primeros mundos abiertos en PC. Revive una aventura revolucionaria con más de 20 años de edad, totalmente remasterizada, en un mundo alien abierto y repleto de desafíos.

LO QUE NOS GUSTA

- La dirección artística es fenomenal, pese a un cierto aire minimalista en todo el mundo de juego.
- Los desafíos del juego siguen siendo estupendos, así como la coherencia de la trama y su desarrollo.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Las animaciones no son tan naturales y fluidas como el juego merece, y los modelos 3D son algo toscos.
- La desaparición de algunos movimientos del original. Ya no es posible arrastrarse, por ejemplo.
- Algún problema en las colisiones y con la geometría.
- Es una pena que no esté doblado a nuestro idioma.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

Veinte años después, volver a Adelpha es una sensación agridulce. Algunas de las virtudes del «Outcast» original -su diseño de mundo abierto, la libertad de exploración, la influencia de nuestras acciones en la historia- siguen presentes, pero algunos elementos se notan desfasados. Es precioso visualmente y, pese a todo, muy divertido.



METACRITIC USUARIOS LA NOTA 72 | METACRITIC MEDIOS LA NOTA 71



El fútbol a lo grande está de vuelta con «FIFA 18». Más ligas, más competiciones, nuevas animaciones, nuevas cámaras de repetición y todo lo que los fans de la saga esperan.



Desarrollar la carrera profesional de un jugador real o ficticio es una de las muchas modalidades.





Si lo deseas, es posible practicar antes de los partidos, para "calentar" y conseguir más experiencia.



El Ultimate Team sigue siendo una de las joyas de la saga, en las últimas entregas.



La vuelta de "The Journey" retoma como protagonista a Alex Hunter, arrancando en Brasil.

JUEGO RECOMENDADO micromanía

FIFA 18

¡Sal a calentar, que hoy juegas!



ALTERNATIVAS

PRO EVOLUTION SOCCER 2018
Nota: 80 **MM 270**

FOOTBALL CLUB SIM. 2018
Nota: 80 **MM 271**

FICHA TÉCNICA

3

- **Género:** Deportivo
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/compañía:** EA Sports
- **Distribuidor:** Electronic Arts
- **Nº de DVDs:** 4
- **PVP rec:** 49.95 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.easports.com/es/fifa* Información completa y abundante

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Intel i3 6300T, Athlon X4 870K
- **RAM:** 8 GB
- **Disco duro:** 50 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 660, Radeon RX 460

Si eres fan de «FIFA», sabemos que lo que te digamos no va a afectar demasiado a tu idea de hacerte con la nueva entrega de la saga deportiva de EA –si no lo has hecho ya–. Si no lo eres, es posible que... tampoco. Y es que «FIFA 18» tiene todo aquello que podíamos esperar –incluso alguna nueva virguería técnica con las repeticiones– de una nueva entrega anual: actualización de plantillas, ligas (casi 40), competiciones internacionales, Ultimate Team, The Journey –o El Camino, como prefieras–, selecciones nacionales (50) –también femeninas (15)–, pulido de animaciones, etc. Pero lo que es novedades reales... las justitas.

Llegados a este punto, quizá hay que preguntarse, siendo honestos, si existe una necesidad real de juzgar a «FIFA 18» desde el punto de vista de buscar la novedad. Pero también el propio juego –y, sobre todo, EA– debería hacer lo propio planteándose si se puede llamar "nuevo" a lo que cada año más parece una megaactualización.

Vuelve Alex

En «FIFA 18», quizá llama más la atención el regreso de Alex Hunter y su sueño por ser un ídolo mundial con la continuación del modo "The Journey", que las incontables actualizaciones continuas de datos en todos los modos de juego. Estamos ante el segundo juego de la saga en basarse en Frostbite, lo que permite una calidad visual muy notable –con mejores modelos 3D que en «FIFA 17», pero muchoa aún pareciendo más robots en sus facciones que los humanos a los que replican–, buenas animaciones, etc. El control es preciso, la física funciona bastante bien –algunas colisiones, en todo caso, deberían estar más pulidas– y la jugabilidad es buena –aunque la alternancia del control entre jugadores también podría ser más precisa–. Pero no hay quejas.

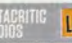
«FIFA 18» es un juego de fútbol estupendo, completo y jugable. Sigue siendo un pequeño caos de menús, opciones y modos, y las actualizaciones constantes se agradecen pese a lo pesadas que son. Señalar también lo preciso, en general, de los comentarios en los partidos, aunque un poco más de entusiasmo por Manolo Lama no habría estado mal. **A.P.R.**

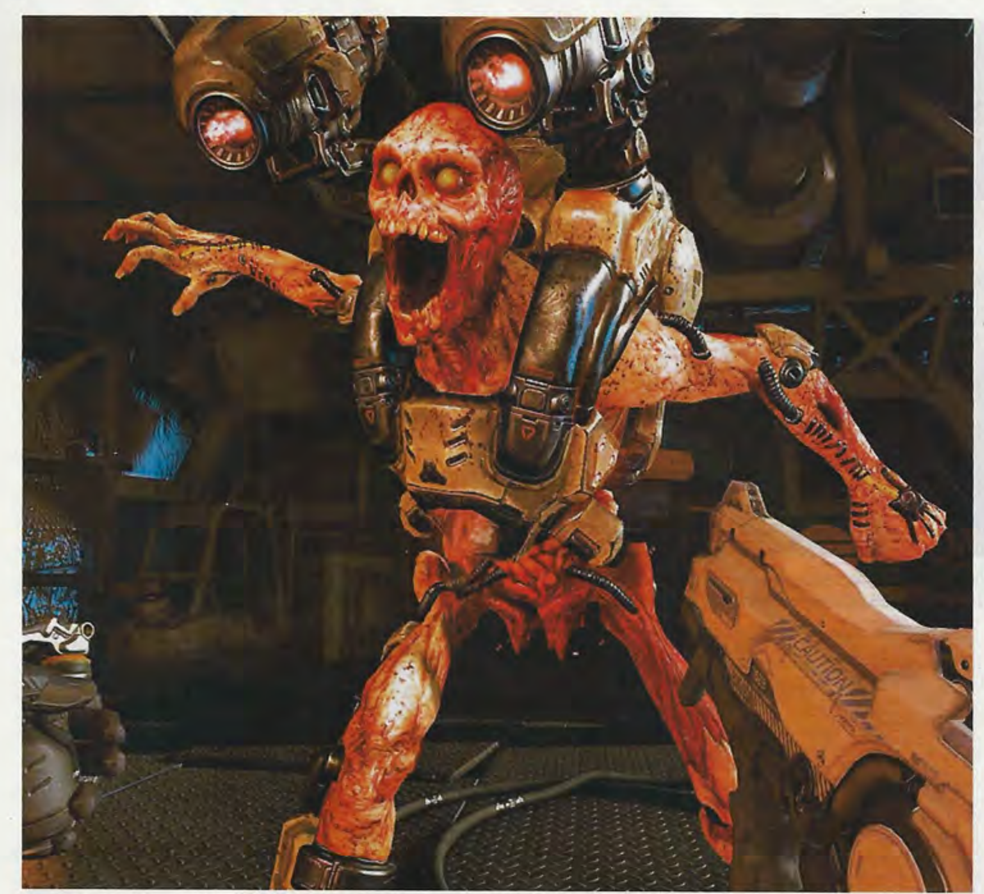
NUESTRA OPINIÓN

«FIFA 18» mantiene la buena línea de su antecesor, aunque también abunda en algunos de los defectos a pulir que tenía. Más contenido y actualizaciones continuas mantienen al día la competición.



METACRITIC USUARIOS LA NOTA 26 METACRITIC MEDIOS




La invasión demoníaca ha llegado a la RV, y ahora «Doom» adquiere -literalmente- una nueva dimensión. No estamos ante una conversión a RV del «Doom» original, sino de una nueva historia y diseño.


Una cosa es ver esto en una pantalla plana y otra muy distinta meterse dentro del juego. ¡Asusta!




En una mano, el arma, en la otra, la granada. Con esto y algo de habilidad basta para sobrevivir.

DOOM VFR

¡Entra en el infierno virtual!

ALTERNATIVAS

SERIOUS SAM VR
No comentado en MM

FALLOUT 4 VR
No comentado en MM

FICHA TÉCNICA





- **Género:** Acción (RV)
- **Idioma:** Español (voces y textos)
- **Estudio/compañía:** id Software/Bethesda Softworks
- **Distribuidor:** Bethesda
- **Nº de DVDs:** Descarga digital
- **PVP rec:** 29,99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *doom.com/es-es* Información básica sobre el juego

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i5 4590, AMD FX 8350
- **RAM:** 8 GB
- **Tarjeta 3D** GeForce GTX 1070, Radeon RX 480
- **Disco duro:** 17 GB
- **Visor RV:** HTC Vive

Si creías haber acabado con los demonios tras la invasión de las instalaciones de la UAC en Marte, creías mal. Bueno, en realidad no, porque esto no es «Doom». Es «Doom VFR», una nueva historia con la que id y Bethesda llevan su saga a RV, dando una nueva dimensión –de forma literal– a la brutal acción ya conocida del juego.

Lo primero que hay que decir, eso sí, es que no estamos ante una conversión de «Doom» a RV, sino ante un juego nuevo. Meter la vertiginosa acción del original para jugar en realidad virtual probablemente acabaría con cualquiera medio desquiciado, mareado y vomitando, y con el cuello roto de los brutales giros. Este «Doom VFR» nos cuenta una nueva historia dentro de la UAC, con un nuevo protagonista: un doctor masacrado durante la invasión, cuya consciencia es instalada en una matriz cerebral artificial. Vamos, que nos colocan dentro de un robot para salvar las instalaciones y acabar con los demonios. Una idea que acaba justificando el diseño de movimiento y acción que, aunque inmersivo al máximo, tiene sus más y sus menos.

Izquierda, izquierda, derecha, derecha..

«Doom VFR» está pensado para jugar con configuración de habitación. Es decir, que exige cierta área de movimiento. Jugar sentado no es una opción. Pero, curiosamente, el diseño de desplazamiento dentro del juego no permite movimiento libre. La visión en 360° es posible girando la cabeza, pero no hay opción de desplazamiento continuo libre, sino que usa un sistema de teletransporte –habitual en otros juegos de RV– y de "strafe" en cuatro direcciones básicas. Cuesta acostumbrarse, aunque al final te haces con ello, pero muchas veces te acaba sacando de la inmersión del combate. Porque sí, la inmersión, la sensación de estar dentro de la UAC es brutal, absoluta. Y el diseño del control de armas, las granadas y el escudo, bastan para una gran acción. Pero... pelearse con el juego más que con los demonios, es algo con lo que no se cuenta al principio. Con todo, «Doom VFR» es un buen juego de acción RV, pero creemos que habría dado para más. **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

La ambientación, la brutal BSO y la sensación de estar rodeado de demonios es total, pero cuesta acostumbrarse al movimiento con el "strafe" y el teletransporte. Necesitaba movimiento libre.



METACRITIC USUARIOS LA NOTA 69 | METACRITIC MEDIOS LA NOTA 76



De la Torre de Londres al Japón feudal del s. XVI. William, el protagonista de «Nioh», pasa de ser un prófugo de la terrible prisión a un espadachín en Japón, huyendo de la magia y los demonios de la amrita.



Actualizar el equipo de William es vital. Cada pequeño avance supone una mejora increíble.



Podemos enfrentarnos a espíritus de guerreros que invocaremos si deseamos. Pero ojo, son fuertes.



El aprendizaje en el manejo de armas y la magia es una de las claves para progresar en el juego.



Una pequeña mejora en cada atributo básico puede cambiar por completo nuestro potencial.

NIOH COMPLETE EDITION

JUEGO RECOMENDADO micromanía

El camino del samurái empieza en PC

ALTERNATIVAS

DARK SOULS 3
Nota: 91 **MM 254**

DRAGON'S DOGMA DARK...
Nota: 88 **MM 251**

FICHA TÉCNICA

18

- **Género:** Acción/Rol
- **Idioma:** Español (textos), Inglés/Jponés (voces)
- **Estudio/compañía:** Koei Tecmo
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Nº de DVDs:** Descarga digital
- **PVP rec:** 49.99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *koeitecmoeurope.com/nioh/pc*

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i5 3550
- **RAM:** 6 GB
- **Disco Duro:** 80 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 780, Radeon R9 280

Nosotros creyendo que las fuerzas de Isabel y los elementos –como dijo Felipe II– fueron los responsables del desastre de la Armada Invencible, y toda la culpa era de la amrita, como nos descubre «Nioh Complete Edition» en su prólogo. Y es que la Historia se mezcla con la fantasía japonesa –demonios y magia, especialmente– en la adaptación a PC del juego de Koei Tecmo, que llega con la coletilla mencionada al incluir los tres DLC que aparecieron en consola de forma independiente.

«Nioh Complete Edition» es un estupendo juego de rol y acción inspirado por el estilo de la saga «Dark Souls», esto es, combates de enorme dificultad, muertes seguras –y continuas– para adquirir experiencia y progresar pasito a pasito, pero de forma inapelable, y enormes enemigos, desafíos en apariencia imposibles y un desarrollo de personaje en que cada pequeño avance implica un mundo en las mejoras en habilidades, equipo, armas y poderes. En definitiva, una pequeña gozada.

El camino del samurái

En realidad, «Nioh» no es especialmente original en ninguno de sus apartados, más allá de la trama, la ambientación y la combinacion de personajes y hechos históricos reales con la fantasía nipona. Pero la verdad es que clava, punto por punto, el diseño y mecánicas de la saga «Dark Souls» y sus numeros imitadores. Lo que no quita para que sea un juego divertido, jugable al máximo y muy pulido.

Sí es notable y algo más innovador el sistema de combate, que dependiendo del tipo de arma usada y las posturas de combate, puede ofrecer espectaculares luchas y aprender habilidades realmente impresionantes. Súmale la magia, y tendremos un gran combinado.

Pero no todo es redondo en «Nioh», como es de esperar. Y es que a veces, como pasa con la trilogía de From, bordea peligrosamente la línea de la frustración –y hasta la traspasa–. Además, la historia es bastante confusa, la trama se hace irrelevante a la larga, en favor de la acción y la progresión es, quizá, demasiado lenta. Pero sigue siendo un juego estupendo. Y si eres un purista lo jugarás con voces en japonés. **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

Los fans del estilo de rol y acción de «Dark Souls» tienen en «Nioh Complete Edition» un juego para disfrutar realmente bueno y completo, gracias también a incluir los tres DLC oficiales.



LA NOTA **78**

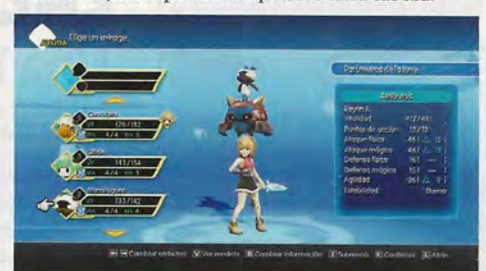
METACRITIC USUARIOS LA NOTA 65 — METACRITIC MEDIOS LA NOTA 82



Acompaña a Lann y Reynn en un viaje a la fantasía de Grymoire. Descubre un fascinante mundo de magia y aventura, ayudando a los pezquecos, y descubriendo sus recuerdos ocultos para salvar el futuro.



Los "mirages" son la clave de toda la historia y el combate. ¡Hasta podemos apilarlos en la cabeza!





El combate se desarrolla en turnos pero en tiempo continuo que podemos acelerar ligeramente.



Cada uno de los mirages es mejorable en sus atributos, para potenciar ataques, defensas o curación.



Grymoire está habitado por los pezquecos, criaturas cabezonas con las que nos podemos mimetizar.

WORLD OF FINAL FANTASY

Magia y fantasía



ALTERNATIVAS

TALES OF BERSERIA
Nota: 85 — **MM 263**

EARTHLOCK. FESTIVAL OF...
Nota: 75 — **MM 263**

FICHA TÉCNICA

12

- **Género:** Rol/Aventura
- **Idioma:** Español (textos)
- **Estudio/compañía:** Square Enix
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Nº de DVDs:** Descarga digital
- **PVP rec:** 39.99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.worldoffinalfantasy.com/es*

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i3 a 2 GHz
- **RAM:** 4 GB
- **Disco duro:** 15 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTS 450, Radeon HD 5770

La saga «Final Fantasy» cumple 30 años, y mientras esperamos que la última de sus entregas llegue a PC en 2018, la lista de títulos pertenecientes a ramas alternativas también se amplía en nuestros ordenadores con títulos como este estupendo «World of Final Fantasy». En el juego acompañamos a los hermanos Lann y Reynn, que un buen día descubren que todos los habitantes del mundo han desaparecido y ellos son los únicos que quedan. Todo se debe a Enna Kros, una diosa que ha alterado la realidad para que los hermanos puedea descubrir quienes son en realidad, su olvidado pasad, y viajen al mundo de fantasía de Grymoire para recuperar sus recuerdos perdidos, salvando de paso el mundo y viviendo una aventura fascinante. En ella tendrán que capturar extrañas criaturas llamadas "mirages", que les otorgarán algunos de los poderes que perdieron, pero aún no lo saben. Combatirán contra otros "mirages", encontrarán tesoros, conocerán a los pezquecos –los habitantes de Grymoire, pequeños y cabezones– y hasta a figuras míticas del universo «Final Fantasy». Una aventura digna de la saga.

Otra perspectiva

«World of Final Fantasy» nace como un juego alternativo de la saga dirigido a jugadores jóvenes, pero la realidad es que su aspecto juvenil engaña, porque esconde un fabuloso JDR que, además, es complejo, profundo y difícil de dominar. Y aporta detalles innovadores al habitual estilo de los JRPG, que primero chocan y luego enganchan de lo lindo.

Los combates, por ejemplo, se basan en turnos en tiempo continuo que se puede acelerar. Los mirages son criaturas poderosas dotadas de habilidades de ataque, defensa, curación, etc. Lo bueno es que, además de capturarlos para desarrollar sus poderes y que nos ayuden, podemos acumular sus habilidades, apilándolos –literalmente–, encima de nuestras cabezas. Parece algo estrambótico, pero los resultados son... alucinantes. Es divertido, fascinante y engancha. Y la traducción –no hay doblaje– es sensacional. Si te va el género, merece la pena. No, no es solo para los más jóvenes. **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

Una visión diferente de la saga de rol, repleta de pequeños detalles innovadores. Algo confuso en el sistema de juego para aquellos que no estén familiarizados con el JRPG, pero muy divertido.



LA NOTA 79

METACRITIC USUARIOS — LA NOTA 48 — METACRITIC MEDIOS — LA NOTA 77

ZONA REALIDAD VIRTUAL

El futuro que nos prometían nos ha alcanzado, pero no es como lo pintaban, ¿o sí? Lo importante es que la Realidad Virtual y Aumentada están aquí y podemos jugar con ella.

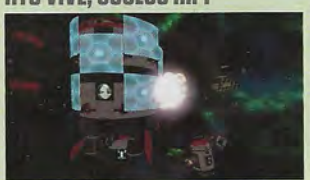
DEMOS

HUNTING SIMULATOR
WMR



Windows Mixed Reality ya tiene hardware disponible y demos como la de este título de caza, que nos lleva hasta Colorado, Alberta, Texas, o Francia y Escocia a este lado del charco.
■ *hunting-simulator.com*

STAR SHELTER
HTC VIVE, OCULUS RIFT



El espacio, la libertad de la ingravidez y lo mucho que nos atrae hacen que «Star Shelter» nos invite a jugar. El objetivo es equiparnos y sobrevivir.
■ *overflowgames.se*

GALAXY RACE
HTC VIVE



Sobre una plataforma que flota a unos centímetros del suelo. Así nos invita a competir este título de carreras de Vive, a toda velocidad.
■ *magicvr.co*

RISE OF THE TOMB RAIDER: LAZOS DE SANGRE

Una historia vieja contada de nuevo

■ **Plataforma:** HTC Vive, Oculus rift ■ **Desarrollador:** Crystal Dynamics ■ **Disponible:** 5 de diciembre 2017 ■ **Precio:** 9,99€ ■ **Web:** *tombraider.com*
INTERÉS: ■■■■■■■■■■

La historia de Lara Croft, en su última iteración, lleva año y medio con nosotros. Pero antes de que llegue ese «Shadows» del que se habla desde hace tiempo hay más que ver. Estamos de Aniversario con los veinte años de la saga.

«Rise of the Tomb Raider» ha recibido algunos detalles para los fans. Entre ellos, una revisión de la actualización gratuita para sus "Lazos de sangre", en Realidad Virtual. Este contenido extra nos lleva de vuelta a la mansión Croft. Esa casa enorme, maravillosa y llena de secretos se pone a nuestra disposición en tres dimensiones que se ven potenciadas por Vive u Oculus Rift.

En esta ocasión empezamos tras la muerte del padre de Lara. Su desaparición deja las cosas bastante mal para ella, pues la herencia Croft está en peligro. De ahí que tengamos que ponernos en marcha y, casualidad, la solución está en la mansión. No nos hará falta salir de ella para adentrarnos en una aventura gráfica de las de antes. Pero, esta vez, en Realidad Virtual y con el teletransporte como forma de movernos. Esto evita mareos, pero limita las opciones a mirar objetos, rotarlos y observar textos. No hay equilibrios imposibles, combates ni escenas peligrosas. Solo algunas paredes que romper y zonas oscuras a iluminar.

La mansión Croft, en definitiva, se recorre en algo más de una hora y nos deja una respuesta más a la misteriosa vida de la rica heredera.





TOP JUEGOS VR

1 SUPERHOT VR
HTC VIVE, OCULUS RIFT



Mientras esperamos la continuación de este juego, que llegará en 2018, no podemos resistirnos a jugar con el original y el tiempo.

2 ARIZONA SUNSHINE
HTC VIVE, OCULUS RIFT



Los zombis, en versión original, se pasean bajo el Sol de Arizona y nosotros nos encargamos de ellos. Pura supervivencia con y sin compañía.

3 THE GALLERY – EPISODE 2
HTC VIVE, OCULUS RIFT



El episodio Heart of the Emberstone marcó un punto de inflexión en este título, que nos descubre un mundo de lo más original.

4 LONE ECHO/ECHO ARENA
OCULUS RIFT



Tanto en solitario como multijugador, esta es otra buena opción para comprobar lo que da de sí nuestra capacidad para flotar en el espacio.

Como pasó hace un cuarto de siglo, las aventuras gráficas han encontrado su camino. Hablamos de las clásicas, esas en las que primaban los gráficos sobre el control directo, donde esperábamos cada vez que descubríamos algo y podíamos leer más texto que en un diario matutino. Si sabes a lo que nos referimos, eres de los veteranos de las aventuras gráficas. Si no, con la Realidad Virtual tienes una oportunidad de saber a qué se jugaba entonces.



MARBLE LAND

Seguro que te suena

Plataforma: HTC VIVE, Oculus Rift **Desarrollador:** Devious Technologies
Precio: 14,99€ **Web:** *devioustech.com*
INTERÉS: ■■■■■■■□□□



Llevar una bola desde el punto A hasta el B, ese es el planteamiento de muchos juegos. Pero las tres dimensiones en tiempo real aportaron un grado de inmersión mayor. Mientras, nos liaban y la dificultad se disparaba donde tampoco era necesario. Ahora, nos enfrentamos a mundos complejos con maquinaria, magia y luces que mirar desde cualquier ángulo. Solo hay que mover la cabeza, el cuerpo y sentir que llevar la esfera al sitio indicado es una labor vital para el mundo.

ENGINEERIUM

Toda una película virtual

Género: Aventura **Plataforma:** DK2 **Desarrollador:** Zero Latency
Disponible: 1 de diciembre 2017 **Precio:** 35€ **Web:** *zerolatencyvr.com*
INTERÉS: ■■■■■■■□□□

Nos hemos peleado con zombies y robots en compañía de amigos, gracias a Zero Latency, el centro de Realidad Virtual que ofrece libertad total y que llega a ciudades como Madrid. Pero sus responsables no paran y, desde Australia, han extendido el catálogo de títulos a una aventura sin armas. Esta vez, no se trata de luchar codo a codo, sino de descubrir un mundo fantástico. Niños y adultos pueden adentrarse en una película interactiva. Una que mantiene la inmersión y libertad total, para movernos, andar o compartir con palabras lo que vemos.



EL TERMÓMETRO

CALIENTE



SPORTS BAR 2.0
Juegos que se suelen encontrar en los bares y los que no están en este título. Con una demo que evita llegar tarde a casa y otras situaciones.
sportsbarvrexperience.com

ANAMORPHINE
Desde enero de 2016 tenemos esta experiencia que juega con nosotros. Con el pasado como llave para arreglar el presente.
anamorphine.com

TEMPLADO



OCULUS RIFT CORE 2.0
Los desarrolladores ya pueden acceder a una nueva versión, centrada en mejorar la interfaz, del kit de Rift.
oculus.com

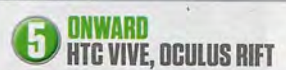
ZED MINI
El control sin accesorios, con nuestras manos y el resto del cuerpo, tiene un nuevo dispositivo, por 449$.
stereolabs.com

FRÍO



EL MINISTERIO DEL TIEMPO
Otra serie se ha apuntado a la Realidad Virtual, para enseñarnos una nueva historia y detalles solo para fans, aunque técnicamente algo limitada.
futurelighthouse.com

TOP JUEGOS VR



5 ONWARD
HTC VIVE, OCULUS RIFT



Un proyecto pequeño, pero que se ha convertido en ejemplo de cómo hacer un fps en RV. Aún en desarrollo, pero más que recomendable.

6 ARKTIKA.1
HTC VIVE, OCULUS RIFT



Un espectáculo que entra por los ojos y nos hace viajar a una nueva Edad del hielo, armados hasta arriba. Además, no es apuntar y disparar.

7 STAR TREK BRIDGE CREW
HTC VIVE, OCULUS RIFT



Quizá la próxima película de Star Trek sea para adultos, pero mientras llega, podemos sentirnos dentro del puente e ir donde nadie antes.

8 PROJECT CARS 2
OCULUS RIFT



Una inmersión espectacular en cuanto a títulos de conducción compatibles con Realidad Virtual, aunque otros lo superen como simulador.

LOS MÁS VENDIDOS EN:

ESPAÑA

1. CALL OF DUTY WWII (18) ■ Acción ■ Activision Blizzard
2. OVERWATCH GOTY EDITION (12) ■ Acción ■ Activision Blizzard
3. WORLD OF WARCRAFT: LEGION (12) ■ MMO ■ Activision Blizzard
4. LOS SIMS 4 (12) ■ Simulación ■ Electronic Arts
5. WORLD OF WARCRAFT (12) ■ MMO ■ Activision Blizzard
6. DIABLO III BATTLE CHEST (16) ■ Rol ■ Activision Blizzard
7. STAR WARS BATTLEFRONT II (16) ■ Acción ■ Electronic Arts
8. DIABLO III (16) ■ Rol ■ Activision Blizzard
9. DIABLO III REAPER OF SOULS (16) ■ Rol ■ Activision Blizzard
10. FIFA 18 (DESCARGA) (3) ■ Deportivo ■ Electronic Arts

* Datos elaborados por GFK para AEVI de noviembre de 2017.

U.K.

1. FOOTBALL MANAGER 2018 LIMITED ED. (3) ■ Estrategia ■ SEGA / Koch Media
2. THE SIMS 4 CATS & DOGS (12) ■ Simulación ■ Electronic Arts
3. THE SIMS 4 GET TO WORK (12) ■ Simulación ■ Electronic Arts
4. THE SIMS 4 CITY LIVING (12) ■ Simulación ■ Electronic Arts
5. OVERWATCH GOTY (12) ■ Estrategia ■ SEGA / Koch Media
6. THE SIMS 4 GET TOGETHER (12) ■ Simulación ■ Electronic Arts
7. MICROSOFT F. SIMULATOR X STEAM ED. (3) ■ Simulación ■ Dovetail Games
8. FLIGHT SIMULATOR X PLANE 11 (3) ■ Simulación ■ Aerosoft
9. CALL OF DUTY INFINITE WARFARE (18) ■ Acción ■ Activision
10. THE SIMS 3 PETS (12) ■ Simulación ■ Electronic Arts

* Datos elaborados por Amazon UK de la 2ª semana de diciembre de 2017.

U.S.A

1. THE SIMS 4 CATS & DOGS ■ Simulación ■ Electronic Arts
2. PLAYERUNKNOWN'S BATTLEG. (DESCARGA) ■ Acción ■ Bluehole
3. WOLFENSTEIN II: THE NEW COLOSSUS ■ Acción ■ Bethesda
4. STAR WARS BATTLEFRONT II ■ Acción ■ Electronic Arts
5. CALL OF DUTY WWII ■ Acción ■ Activision Blizzard
6. FALLOUT 4 GOTY ■ Rol ■ Bethesda Softworks
7. SOUTH PARK: THE FRACTURE BUT WHOLE ■ Rol ■ Ubisoft
8. ZOO TYCOON 2 ULTIMATE COLLECTION ■ Estrategia ■ Blue Fang games
9. PLANET COASTER ■ Simulación ■ Sold Out
10. STAR WARS BATTLEFRONT II (DESCARGA) ■ Acción ■ Electronic Arts

* Datos elaborados por Amazon.com de la 2ª semana de diciembre de 2017.

RECOMENDADOS DE micromanía

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos de la redacción? Micromanía recopila lo mejor del momento.

2 DESTINY 2

N



■ ACCIÓN ■ BUNGIE ACTIVISION ■ ACTIVISION BLIZZARD ■ 49,95 €



La saga de acción y ciencia ficción de Activision llega por fin al PC mostrando todas sus virtudes. Quizá menos sorprendente de lo esperado, pero es un juego estupendo que engancha.

■ COMENTADO EN MM 272 ■ PUNTUACIÓN: 79

3 ASSASSIN'S CREED ORIGINS



■ ACCIÓN / AVENTURA ■ UBISOFT MONTREAL ■ UBISOFT ■ 59,99 €



Ubisoft nos ofrece uno de los «Assassin's Creed» más impresionantes en lo visual de toda la saga. Su enorme mundo está repleto de posibilidades y su exótica ambientación es fantástica.

■ COMENTADO EN MM 271 ■ PUNTUACIÓN: 84

4 THE EVIL WITHIN 2



■ ACCIÓN/AVENTURA ■ TANGO GAMEWORKS/BETHESDA ■ KOCH MEDIA ■ 59,95 €



Sebastián Castellanos sigue en plena forma. Una aventura fantástica repleta de desafíos, enemigos monstruosos y horror en estado puro. Una fórmula renovada de forma sobresaliente.

■ COMENTADO EN MM 270 ■ PUNTUACIÓN: 90

9 XCOM 2 WAR OF THE CHOSEN



■ ESTRATEGIA ■ FIRAXIS/2K GAMES ■ TAKE 2 ■ 39,99 €



Una expansión que, como la RAE, limpia, fija y da esplendor. «War of the Chosen» es el perfecto añadido a un juego que ya se mueve en niveles de excelencia. Un imprescindible para el fan.

■ COMENTADO EN MM 270 ■ PUNTUACIÓN: 90

10 HEARTHSTONE HEROES OF WARCRAFT



■ ESTRATEGIA ■ BLIZZARD ■ ACTIVISION BLIZZARD ■ GRATUITO



Blizzard ha cogido una de las fórmulas más clásicas del mundo de la estrategia -las cartas de fantasía- y las ha convertido en un juego increíble, capaz de enganchar de lo lindo.

■ COMENTADO EN MM 230 ■ PUNTUACIÓN: 98

11 GRAND THEFT AUTO V



■ ACCIÓN / AVENTURA ■ ROCKSTAR ■ TAKE 2 ■ 59,99 €



Se ha hecho de rogar, pero Rockstar nos ha dejado la versión definitiva de «GTA V» en PC. Sus cualidades técnicas, su magnífica historia, sus posibilidades, su jugabilidad... Un juegazo.

■ COMENTADO EN MM 243 ■ PUNTUACIÓN: 98

LA REFERENCIA

Aquí os presentamos los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Y seguirán siéndolo mientras no llegue un sucesor que vuelva a conquistarnos.

NOTA: Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (Acción, Estrategia, Deportivo, Velocidad, Simulación, Aventuras y Rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por lo que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al juego del que se esté realizando el comentario.

ESTRATEGIA



STARCRAFT II WINGS OF LIBERTY

■ BLIZZARD ■ ACTIVISION BLIZZARD ■ 39,95 €

«StarCraft» volvió a lo grande, iniciando una trilogía, con la misma jugabilidad brutal de siempre.

■ COMENTADO EN MM 188 ■ PUNTUACIÓN: 98

ACCIÓN



DISHONORED

■ ARKANE / BETHESDA ■ KOCH MEDIA ■ 19,95 €

Una obra de arte con la que Arkane demuestra que se pueden hacer juegos originales y geniales.

■ COMENTADO EN MM 213 ■ PUNTUACIÓN: 99

AVENTURA



HOLLYWOOD MONSTERS 2

■ PENDULO STUDIOS ■ FX ■ 9,95 €

Pendulo tira de maestría y presenta una aventura que reúne lo mejor del género: humor y jugabilidad.

■ COMENTADO EN MM 198 ■ PUNTUACIÓN: 93

1 STAR WARS BATTLEFRONT II



ACCIÓN ■ DICE / EA
■ ELECTRONIC ARTS ■ 39,95 €



La nueva entrega de «Battlefront» amplía y mejora las opciones y modos del juego original, añade una interesante campaña protagonizada por el bando imperial, y pese al extraño sistema de progresión y los micropagos, ofrece un conjunto muy satisfactorio y una buena jugabilidad.

■ COMENTADO EN MM 272 ■ PUNTUACIÓN: 80



5 WOLFENSTEIN II THE NEW COLOSSUS



■ ACCIÓN ■ MACHINEGAMES / BETHESDA
■ KOCH MEDIA ■ 59,99 €



El regreso de B.J. ha superado nuestras expectativas, con una historia de acción, amor, violencia, familia y ciencia delirante. La guerra contra los nazis nunca fue tan surrealista.

■ COMENTADO EN MM 271 ■ PUNTUACIÓN: 90

6 LA TIERRA MEDIA SOMBRAS DE GUERRA



■ ACCIÓN/AVENTURA/ROL ■ MONOLITH/WARNER BROS.
■ WARNER BROS. ■ 59,99 €



La Tierra Media sigue siendo un lugar fascinante desde la perspectiva de Monolith. La nueva aventura de Talion nos lleva a descubrir desafíos inéditos y una acción de película.

■ COMENTADO EN MM 270 ■ PUNTUACIÓN: 89

7 TOTAL WAR WARHAMMER II



■ ESTRATEGIA ■ CREATIVE ASSEMBLY / SEGA
■ KOCH MEDIA ■ 59,99 €



La segunda entrega de la trilogía de «Total War: Warhammer» sigue el camino marcado por su predecesor. Aunque pierde algo de la sorpresa inicial, su jugabilidad es sensacional.

■ COMENTADO EN MM 269 ■ PUNTUACIÓN: 90

8 SOUTH PARK RETAGUARDIA EN PELIGRO



■ ROL/AVENTURA ■ UBISOFT SAN FRANCISCO
■ UBISOFT ■ 59,99 €



Tardó, pero la espera mereció la pena. La perfecta combinación entre humor grueso y comedia inteligente al máximo, como no podía ser de otro modo. Divertido como él solo.

■ COMENTADO EN MM 270 ■ PUNTUACIÓN: 86

12 BATTLE CHASERS NIGHTWAR



■ ROL/ACCIÓN ■ AIRSHIP SYNDICATE/THQ NORDIC
■ BADLAND GAMES ■ 29,99 €



Rol estilo japo basado en un cómic de Joe Madureira. El resultado, como no podía ser de otro modo, es excepcional. Es sencillo en su concepto, divertido a más no poder y engancha.

■ COMENTADO EN MM 270 ■ PUNTUACIÓN: 85

13 OVERWATCH



■ ACCIÓN MULTIJUGADOR ■ BLIZZARD
■ ACTIVISION BLIZZARD ■ 49,95 €



La maestría de Blizzard para hacer suyos los géneros y pulir y hacer accesible cualquier tipo de juego, como ha pasado con «Overwatch», es algo... ¡impresionante!

■ COMENTADO EN MM 257 ■ PUNTUACIÓN: 90

14 SID MEIER'S CIVILIZATION VI



■ ESTRATEGIA ■ FIRAXIS / 2K GAMES
■ TAKE TWO ■ 49,95 €



Firaxis nos vuelve a enganchar al fascinante mundo de la estrategia por turnos, con una renovación de la fórmula de «Civilization» en la que todo cambia para que todo siga igual.

■ COMENTADO EN MM 260 ■ PUNTUACIÓN: 86

15 TEKKEN 7



■ ACCIÓN/LUCHA ■ BANDAI NAMCO
■ BANDAI NAMCO ■ 49,95 €



Una de las mejores sagas de lucha de todos los tiempos llega al PC con su más reciente entrega, ofreciendo un espectáculo de combos, golpes y llaves como no hay otro.

■ COMENTADO EN MM 268 ■ PUNTUACIÓN: 85

ROL

THE ELDER SCROLLS V SKYRIM

■ BETHESDA ■ KOCH MEDIA ■ 19,95 €

La saga de Bethesda toca techo -por ahora- con una obra maestra que sorprende en cada apartado.

■ COMENTADO EN MM 203 ■ PUNTUACIÓN: 98

VELOCIDAD



NEED FOR SPEED SHIFT

■ SLIGHTLY MAD / BLACK BOX / EA ■ EA ■ 9,95 €

La velocidad más intensa y emocionante no tiene por qué dejar a un lado el realismo.

■ COMENTADO EN MM 178 ■ PUNTUACIÓN: 98

SIMULACIÓN



SILENT HUNTER 5

■ UBISOFT ROMANIA ■ UBISOFT ■ 19,95 €

Una simulación ejemplar que te traslada toda la emoción y tensión de combatir en un submarino.

■ COMENTADO EN MM 185 ■ PUNTUACIÓN: 94

DEPORTIVOS



FIFA 14

■ EA SPORTS ■ ELECTRONIC ARTS ■ 19,95 €

El rey ha muerto. ¡Larga vida al rey! Como se dice: quítate tú para ponerme yo y todo queda en casa.

■ COMENTADO EN MM 225 ■ PUNTUACIÓN: 94

SELECCIÓN DEL LECTOR

La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que más nos importa, la tuya.

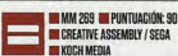
ESTRATEGIA

2017 se cierra con absoluta tranquilidad en el mundo de la estrategia, sin cambios ni en los miembros de la lista ni en las posiciones que ocupan. Ya veremos como empieza el nuevo año...



1 TOTAL WAR WARHAMMER II

36% de las votaciones

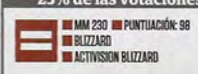


MM 269 PUNTUACIÓN: 90
CREATIVE ASSEMBLY / SEGA
KOCH MEDIA



2 HEARTHSTONE

25% de las votaciones

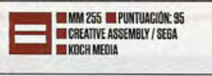


MM 230 PUNTUACIÓN: 98
BLIZZARD
ACTIVISION BLIZZARD



3 STARCRAFT REMASTERED

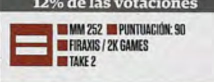
18 % de las votaciones



MM 255 PUNTUACIÓN: 95
CREATIVE ASSEMBLY / SEGA
KOCH MEDIA

4 XCOM 2

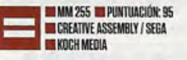
12% de las votaciones



MM 252 PUNTUACIÓN: 90
FIRAXIS / 2K GAMES
TAKE 2

5 TOTAL WAR WARHAMMER

9% de las votaciones



MM 255 PUNTUACIÓN: 95
CREATIVE ASSEMBLY / SEGA
KOCH MEDIA

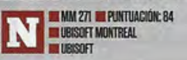
ACCIÓN

Muchas novedades este mes, como era previsible. Hay mucho movimiento en la lista -al fin y al cabo se trata de acción, ¿no?- con el viaje al pasado como nuevo número uno. ¡Vaya entrada!



1 ASSASSIN'S CREED ORIGINS

35% de las votaciones

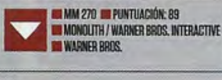


MM 271 PUNTUACIÓN: 84
UBISOFT MONTREAL
UBISOFT



2 SOMBRAS DE GUERRA

28% de las votaciones



MM 270 PUNTUACIÓN: 89
MONOLITH / WARNER BROS. INTERACTIVE
WARNER BROS.



3 CALL OF DUTY WWII

20% de las votaciones

N
MM 271 PUNTUACIÓN: 65
SLEDGEHAMMER / RAVEN / ACTIVISION
ACTIVISION BLIZZARD

4 WOLFENSTEIN II THE NEW COLOSSUS

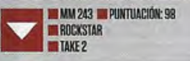
12% de las votaciones



MM 271 PUNTUACIÓN: 90
MACHINEGAMES / BETHESDA
KOCH MEDIA

5 GRAND THEFT AUTO V

5% de las votaciones



MM 243 PUNTUACIÓN: 98
ROCKSTAR
TAKE 2

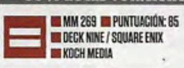
AVENTURA

La historia de Chloe y Rachel sigue en lo más alto, mientras que por detrás vemos cambios en las posiciones, aunque no hay ninguna entrada nueva. ¿Cómo acabará todo el año que viene?



1 LIFE IS STRANGE BEFORE THE STORM

30% de las votaciones

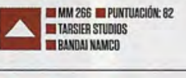


MM 269 PUNTUACIÓN: 85
DECK NINE / SQUARE ENIX
KOCH MEDIA



2 LITTLE NIGHTMARES

24% de las votaciones

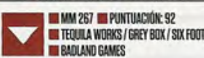


MM 266 PUNTUACIÓN: 82
TARSIER STUDIOS
BANDAI NAMCO



3 RIME

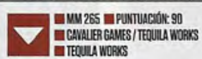
22% de las votaciones



MM 267 PUNTUACIÓN: 92
TEQUILA WORKS / GREY BOX / SIX FOOT
BADLAND GAMES

4 THE SEXY BRUTALE

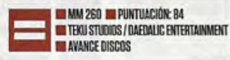
17% de las votaciones



MM 265 PUNTUACIÓN: 90
CAVALIER GAMES / TEQUILA WORKS
TEQUILA WORKS

5 CANDLE

7% de las votaciones



MM 260 PUNTUACIÓN: 84
TEKU STUDIOS / DAEDALIC ENTERTAINMENT
AVANCE DISCOS

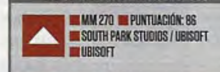
ROL

El año acaba en plan gamberro en el mundo del rol, con los chicos de South Park demostrando al mundo sus poderes. La guerra en las calles del pueblo no parará en las próximas semanas.



1 SOUTH PARK RETAGUARDIA...

32% de las votaciones



MM 270 PUNTUACIÓN: 86
SOUTH PARK STUDIOS / UBISOFT
UBISOFT



2 TORMENT TIDES OF NUMENERA

23% de las votaciones

MM 264 PUNTUACIÓN: 80
INXILE / TECHLAND
KOCH MEDIA



3 MASS EFFECT ANDROMEDA

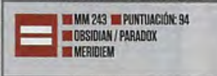
21% de las votaciones



MM 265 PUNTUACIÓN: 76
BIOWARE / ELECTRONIC ARTS
ELECTRONIC ARTS

4 PILLARS OF ETERNITY

14% de las votaciones



MM 243 PUNTUACIÓN: 94
OBSIDIAN / PARADOX
MERIDIEM

5 TYRANNY

10 % de las votaciones

MM 261 PUNTUACIÓN: 85
OBSIDIAN / PARADOX
MERIDIEM

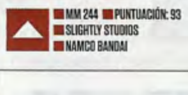
VELOCIDAD

La carrera sigue emocionante incluso en la recta final del año. Las posiciones de cabeza se intercambian mientras los seguidores continúan a rebufo sin perder comba. ¿Quién ganará?



1 PROJECT CARS

31% de las votaciones

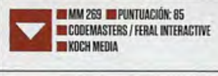


MM 244 PUNTUACIÓN: 93
SLIGHTLY STUDIOS
NAMCO BANDAI



2 F1 2017

28% de las votaciones

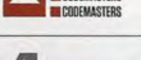


MM 269 PUNTUACIÓN: 85
CODEMASTERS / FERAL INTERACTIVE
KOCH MEDIA



3 DIRT RALLY

20% de las votaciones

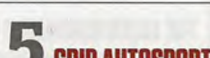


MM 251 PUNTUACIÓN: 86
CODEMASTERS
CODEMASTERS

4 DIRT 4

12% de las votaciones

MM 267 PUNTUACIÓN: 82
CODEMASTERS
KOCH MEDIA



5 GRID AUTOSPORT

9% de las votaciones

MM 235 PUNTUACIÓN: 96
CODEMASTERS
NAMCO BANDAI

VOTA POR TUS JUEGOS FAVORITOS

Votar es muy sencillo. Lo único que hay que hacer es enviar tus votos en un e-mail a **favoritos@micromania.es** o en una carta a la Redacción de Micromanía. Nuestra dirección es: Blue Ocean Publishing. C/Playa del Puig, 9 28230 Las Rozas, Madrid



El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigentesobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Buzón".

SIMULACIÓN

La simulación, como ocurre con la estrategia, se quedan en calma chicha durante las próximas semanas. Mientras acaba el año seguiremos explorando el espacio y el fondo del mar.



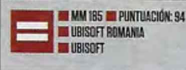
1 ELITE: DANGEROUS
30% de las votaciones



- MM 240 ■ PUNTUACIÓN: 88
- FRONTIER DEVELOPMENTS
- FRONTIER DEVELOPMENTS



2 SILENT HUNTER 5
27% de las votaciones



- MM 165 ■ PUNTUACIÓN: 94
- UBISOFT ROMANIA
- UBISOFT

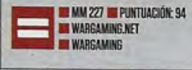


3 LOS SIMS 4
22% de las votaciones



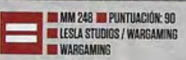
- MM 236 ■ PUNTUACIÓN: 85
- MAXIS /EA
- EA

4 WORLD OF WARPLANES
14% de las votaciones



- MM 227 ■ PUNTUACIÓN: 94
- WARGAMING.NET
- WARGAMING

5 WORLD OF WARSHIPS
7 % de las votaciones



- MM 248 ■ PUNTUACIÓN: 90
- LESLA STUDIOS / WARGAMING
- WARGAMING

DEPORTIVOS

Sorprendente carrera por la banda de «PES 2018» que se coloca como líder de la clasificación. El baloncesto parece haber perdido algo de fuelle estas semanas, pero seguro que se recupera.



1 PES 2018
32% de las votaciones



- MM 270 ■ PUNTUACIÓN: 80
- KONAMI
- KONAMI



2 NBA 2K17
29% de las votaciones



- MM 259 ■ PUNTUACIÓN: 90
- VISUAL CONCEPTS / 2K GAMES
- TAKE 2

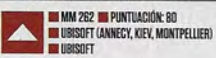


3 FIFA 17
21% de las votaciones



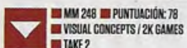
- MM 259 ■ PUNTUACIÓN: 80
- EA SPORTS
- ELECTRONIC ARTS

4 STEEP
10% de las votaciones



- MM 262 ■ PUNTUACIÓN: 80
- UBISOFT (ANNECY, KIEV, MONTPELLIER)
- UBISOFT

5 NBA 2K16
8% de las votaciones



- MM 248 ■ PUNTUACIÓN: 78
- VISUAL CONCEPTS / 2K GAMES
- TAKE 2

CLÁSICOS DE TODOS LOS TIEMPOS

En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.

ESTRATEGIA

1. CIVILIZATION IV	2. AGE OF EMPIRES	3. COMMANDOS
39% de las votaciones	34% de las votaciones	27% de las votaciones
COMENTADO EN MM 131	COMENTADO EN MM 37	COMENTADO EN MM 42
PUNTUACIÓN: 96	PUNTUACIÓN: 91	PUNTUACIÓN: 92
FIRAXIS	ENSEMBLE STUDIOS	PYRO STUDIOS

ACCIÓN

1. HALF-LIFE 2	2. MAX PAYNE	3. CRYSIS
39% de las votaciones	35% de las votaciones	26% de las votaciones
COMENTADO EN MM 119	COMENTADO EN MM 80	COMENTADO EN MM 156
PUNTUACIÓN: 98	PUNTUACIÓN: 86	PUNTUACIÓN: 98
VALVE	REMEDY ENTERTAINMENT	CRYTEK

AVENTURA



1. GRIM FANDANGO	2. MONKEY ISLAND	3. DREAMFALL
40% de las votaciones	38% de las votaciones	22% de las votaciones
COMENTADO EN MM 47	COMENTADO EN MM 42	COMENTADO EN MM 139
PUNTUACIÓN: 92	PUNTUACIÓN: 85	PUNTUACIÓN: 90
LUCASARTS	LUCASARTS	FUNCOM

ROL



1. OBLIVION	2. NEVERWINTER NIGHTS	3. ULTIMA VII
40% de las votaciones	37% de las votaciones	23% de las votaciones
COMENTADO EN MM 135	COMENTADO EN MM 50	COMENTADO EN MM 63
PUNTUACIÓN: 95	PUNTUACIÓN: 91	PUNTUACIÓN: 97
BETHESDA SOFTWORKS	BIOWARE	ORIGIN

VELOCIDAD

1. TEST DRIVE UNLIMITED	2. TOCA 3	3. GRAND PRIX 4
39% de las votaciones	36% de las votaciones	25% de las votaciones
COMENTADO EN MM 147	COMENTADO EN MM 133	COMENTADO EN MM 87
PUNTUACIÓN: 96	PUNTUACIÓN: 95	PUNTUACIÓN: 90
EDEN GAMES	CODEMASTERS	MICROPROSE

SIMULACIÓN

1. SILENT HUNTER 4	2. IL-2 STURMOVIK	3. LOCK ON
39% de las votaciones	34% de las votaciones	27% de las votaciones
COMENTADO EN MM 148	COMENTADO EN MM 83	COMENTADO EN MM 108
PUNTUACIÓN: 94	PUNTUACIÓN: 90	PUNTUACIÓN: 90
UBISOFT / UBISOFT	1C / MADDOX GAMES	EAGLE DYNAMICS

DEPORTIVOS

1. VIRTUA TENNIS	2. SENSIBLE SOCCER	3. PC FÚTBOL 2001
42% de las votaciones	34% de las votaciones	25% de las votaciones
COMENTADO EN MM 88	COMENTADO EN MM 62	COMENTADO EN MM 66
PUNTUACIÓN: 92	PUNTUACIÓN: 95	PUNTUACIÓN: 86
SEGA	SENSIBLE SOFTWARE	DINAMIC

Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.

JUEGA YA LA TEMP



Un videojuego ágil, intuitivo y potente


Juega para ganar!!!


Tú estás al mando


Consigue el mejor palmarés


Diseña tu táctica


Personaliza tu sistema de juego


Decide marcajes


Realiza entrenamientos


Estudia el mercado de jugadores


Elige a los mejores


Realiza fichajes


Elige patrocinador


Consulta el resumen de la jornada


Analiza las estadísticas


Sigue a tus rivales en la clasificación


Ten en cuenta el calendario


Juega partidos en modo Interactivo

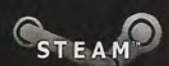

Da órdenes a tus jugadores durante el partido


Diseña tus jugadas en tu pizarra


Analiza los partidos a vista de pájaro

EL VIDEOJUEGO DE FÚTBOI

PORADA 2017 - 2018







Elige equipo y reto entre Manager y Pro-manager



Juega la Pretemporada



Alcanza tus objetivos



Decide tu alineación



Entrena jugadas



Mejora tu plantilla



Cuida la cantera



Pon a trabajar a los ojeadores



Contrata al cuerpo técnico



Decide el precio de las entradas



Amplía el estadio



Cuida tus finanzas



Lucha por los mejores resultados



Sigue los sorteos



Juega partidos en modo Resultado



Juega partidos en modo Highlights



40 competiciones de Europa América y la Intercontinental



Una Base de datos de 12.500 jugadores



4 perfiles para jugar, competir y subir de nivel



Edita en minutos tu equipo y jugadores

L Y ESTRATEGIA POR SÓLO 9'95€



www.fxgamestudio.com



SONG OF HORROR

¡Entra en la nueva dimensión del terror!

Daniel corre. Se esconde. Pero no basta para huir de "la presencia". Antes o después dará con él. Solo su astucia le permitirá vencerla. Por suerte, no estará solo en esta historia de terror y supervivencia. Estarás tú. Y quince personajes más.

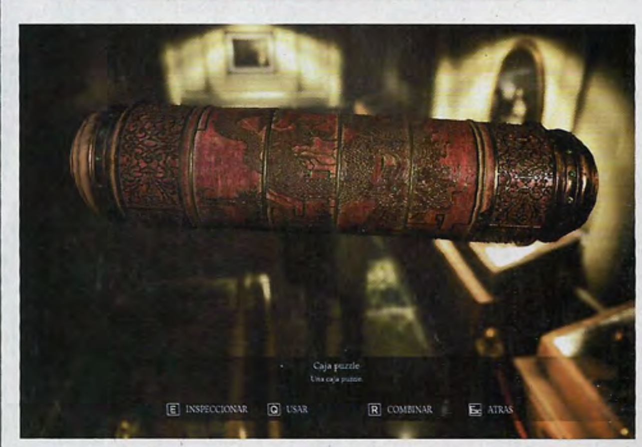
Es difícil encontrar algo parecido a «Song of Horror». Y es que el juego de los madrileños de Protocol Games será una aventura, un "survival horror", pero que es complicado comparar cualquier otro título. Las influencias de la literatura clásica de terror serán notables y evidentes –Poe, Lovecraft...–, así como del cine y otros juegos, pero la mayor –y reconocida por el estudio– es el mismísimo «Alone in the Dark». El original. Así, los fans del género nos veremos sumergidos en un título en el que, nada más empezar, veremos cómo esa influencia se deja notar: ambientación opresiva, cámaras fijas que se alternan según nos movemos por el escenario, objetos a investigar, puzles que resolver... y una oscura, amenazante y terrorífica presencia, algo desconocido y paranormal, que nos persigue sin cesar y solo cejará cuando acabe con nosotros. Suena de maravilla, ¿verdad?

Pero esta aventura tan peligrosa no parece labor para un único protagonista. Y, de hecho, esa no

¿Cómo se ha visto Daniel envuelto en esta historia? ¿Y cómo sobrevivirá? La próxima primavera el horror "made in Spain" llegará para que los fans disfrutemos con una espeluznante aventura, de influencias clásicas y múltiples.



¿PODRÁS SUPERAR LA TENSIÓN?



Los puzles de «Song of Horror» serán uno de los pilares del diseño, realmente variados, y todos se basarán en una lógica propia. La información recogida en la exploración de los escenarios será clave.



Aunque en algunos puzles podremos notar ciertas similitudes con relatos de terror, no será necesario ser un experto en el tema para resolverlos. Bastará con tener algo de perspicacia y recoger datos.

INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Aventura
- **Estudio/compañía:** Protocol/Badland Games
- **Fecha prevista:** Primavera de 2018

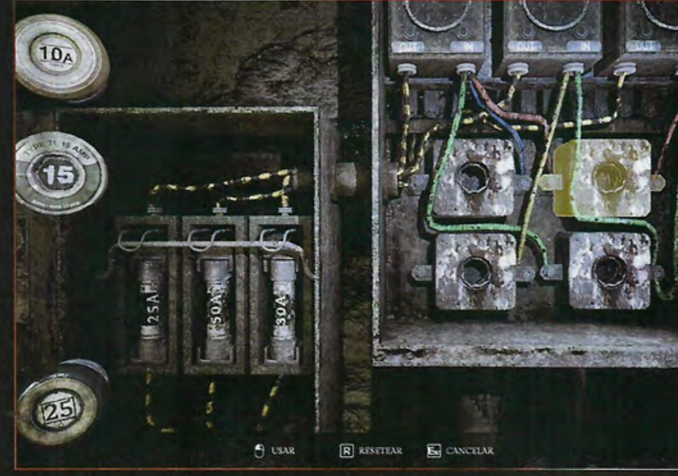
CÓMO SERÁ

- Será **una aventura de horror**, en la que Daniel, el protagonista tendrá que sobrevivir gracias a su perspicacia.
- Podremos **manejar hasta 16 personajes** diferentes, incluyendo al protagonista principal.
- La historia **se dividirá en capítulos**, cada uno con varios personajes disponibles.
- Habrá **muerte permanente**; si un personaje cae, desaparece del juego.
- Una **"presencia" paranormal** nos seguirá para acabar con nosotros.



¿Qué... es... eso? ¿Está vivo? «Song of Horror» apuesta por una combinación de estilos y enfoques para provocar la tensión y el desasosiego en el jugador: diseño visual, sonido, apariciones puntuales de "la presencia" que nos persigue, juegos de luces...





¿Cómo de definitivo será este puzle? ¿Es posible que tu personaje muera intentando resolver un puzle? Eso solo lo podrás descubrir llegado el momento. Pero si cae... ¡desaparecerá del juego!

es la intención de Protocol, que entre otras características únicas e inéditas del proyecto, ofrecerá hasta 16 personajes diferentes que manejar, para acabar con la presencia que nos acecha.

Una aventura coral

«Song of Horror», según nos aclara Protocol, será una historia única, dividida en varios capítulos. No, no será un juego episódico por entregas, sino que la historia se divide en varios capítulos y secciones, protagonizados por varios personajes. Cada uno de ellos llegará a ese momento de la historia por diversos motivos, y explorará ciertos escenarios, descubriendo objetos, enigmas y pistas que darán sentido a la trama.

Cada uno de estos personajes tendrá unas conocimientos y motivaciones únicas. Cada uno tendrá una habilidad única y sus conocimientos le permitirán ser más o menos hábiles con ciertos desafíos. Un artista reconocerá ciertas obras. Un electricista, sabrá encontrar pistas en lo relacionado con la luz, etc.

Pero, eso sí, «Song of Horror» tendrá una característica muy especial: si uno de estos personajes muere, desaparece del

¡Ahí está, "la presencia" nos ha encontrado! ¡Huye! Pero no bastará con eso. Podremos huir y escondernos, mas no será suficiente para despistarla. Necesitaremos algo más para evitarla... ¡pero no tendremos armas!

Viviremos una aventura de horror y angustia extrema, repleta de detalles únicos

juego para siempre. La narrativa pasará a otro personaje que controlaremos y que continuará la aventura. Solo en caso de que Daniel muera, todo acabará.

Los personajes de «Song of Horror» no son, en todo caso, marionetas del jugador, y la narrativa nos invita a empatizar con ellos, cada uno con sus motivos para estar allí. Su humanidad será un rasgo primordial en el juego.

Siempre diferente

Otra característica del horror que viviremos en el juego es que estará dotado de una IA única, que canviará de forma procedimental en cada partida. Siempre habrá ciertos puzles fijos, pero la libertad a la hora de superarlos nos hará ir por rutas distintas, al tiempo que nuestras acciones afcetarán a las reacciones de la IA y el desarrollo de la trama.

No está nada mal la propuesta para un juego que es la ópera prima de unos desarrolladores noveles, pero que encierra una ambición notable y unas influencias fantásticas. El horror te espera. ¿Te atreverás a entrar? **A.C.G.**

LAS INFLUENCIAS DE LOS CLÁSICOS SE NOTARÁN A CADA PASO



El entorno es clave para provocar la angustia en una historia de terror. Ya sea un juego, una película o la descripción minuciosa de una novela, la ambientación es vital. Y es algo que Protocol está trabajando a fondo.



Muchos reconocerán detalles de los escenarios como si fueran sacados de una historia de Poe o Lovecraft, pero la mayor influencia real reconocida por Protocol es ni más ni menos que el «Alone in the Dark» original, de 1992.

JEFF KAPLAN

DIRECTOR DE «OVERWATCH». VP DE BLIZZARD. LICENCIADO EN LENGUA INGLESA. 45 AÑOS.

Acaba de recibir el premio Vanguardia en el Fun & Serious de Bilbao, por su carrera en el desarrollo y diseño de juegos, siendo el director de «Overwatch», además de ocupar el puesto de vicepresidente de Blizzard.

Su espíritu de escritor le viene de niño, cuando escribía poesía y cuentos cortos. Acabó licenciándose en Lengua Inglesa en la Universidad de Souther California, especializándose en escritura creativa.

Tras una temporada en Universal Pictures de la que no acabó nada satisfecho –al descubrir que su visión del cine era muy diferente a la de los grandes estudios–, continuó su formación en la Universidad de Nueva York, con un máster en Bellas Artes, mientras intentaba publicar sus trabajos de escritor, sin demasiado éxito. Frustrado, acabó jugando por las mañanas a «EverQuest».

El líder de su hermandad era Rob Pardo, el diseñador jefe de «World of Warcraft», con el que estableció una gran relación y que acabó ofreciéndole ser diseñador de misiones en el juego de Blizzard, en 2002.

Trabajó en las diferentes expansiones de «World of Warcraft» hasta que le ofrecieron un nuevo proyecto: «Titán», cuya cancelación derivó en lo que hoy es «Overwatch».

Conoció a la que es ahora su esposa, Angela, jugando en «World of Warcraft. Tras establecer una buena relación a través del juego acabaron conociéndose en persona y finalmente contrajeron matrimonio en mayo de 2006.